

Games  
Magazine

#3

# МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К<sup>®</sup>

Подписной индекс: 72904

Цена свободная

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Quake  
Mortal Kombat 3  
Panzer Dragoon

Terminal Velocity  
Virtua Fighter  
Virtual Hydlide





# НОВЫЙ ЖУРНАЛ — НОВЫЕ ИГРЫ!

- ◆ фирма Lamport осуществляет прямые поставки компьютерных игр компаний:  
Microprose  
Sierra On-Line  
Electronic Arts  
Digital Integration  
Accolade  
U. S. Gold  
Sony Psygnosis
- ◆ приглашаем к сотрудничеству дилеров; предлагаем выгодные условия: привлекательные цены, товарные кредиты, поставки со склада, рекламная поддержка
- ◆ более 500 наименований игр и других мультимедийных продуктов
- ◆ самые последние версии



LAMPORT



**Главный редактор**

Дмитрий Мендрелюк

**Заместители главного редактора**

Максим Белянин

Сергей Бублик

**Дизайн, верстка, цветоделение**

CompuTerra.Design.Group

Гамлет Маркарян

Алексей Быков

Иван Огородников

Алексей Сорокин

**Служба распространения**

Галина Белова

**Телефоны**

(095)442-3260

(095)442-3444

**Адрес редакции**

119517, Москва, а/я 9

**Телефоны**

(095)442-5792

(095)441-1100

(095)442-3260

**Факс**

(095)956-1938

**E-mail**

games@cterra.msk.su

**Учредитель**

АО "Магазин Игрушек"

**Журнал зарегистрирован  
Комитетом РФ по печати.**

Свидетельство о  
регистрации #013015

**Подписной индекс по  
каталогу ЦРПА Роспечати**  
72904

**Тираж 50 000  
экземпляров**

# НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ!

**П**охоже, что первые вершины, наконец-то, взяты: Вы держите в руках третий номер "Магазина Игрушек" и это — событие. Ибо, как свидетельствует статистика, львиная доля зарегистрированных Комитетом РФ по печати журналов и газет и до пилотного номера не добирается. Такое время...

**Н**аш журнал, между тем, как будто и популярностью пользуется, и интересен. Об этом свидетельствуют Ваши письма и звонки, об этом красноречиво говорит растущий спрос (дружно, всей редколлегией стучим по дереву — чтобы не сглазить). Но, говоря о каких-то начальных издательских успехах, мы видим, что они, во-первых, минимальны, а во-вторых, это скорее результат неудовлетворенного спроса на подобные издания. В общем, мы четко осознаем все свои грехи и промашки и, поверьте, делаем все, чтобы "Магазин..." как можно быстрее уходил от пусть и эмоциональной, симпатичной, но все-таки любительщины (она неизбежна, когда коллектив очень молод и только-только начинает свой путь в журналистике — средний возраст сотрудников журнала 17 лет) и становился подлинно профессиональным изданием для любителей компьютерных развлечений. Именно так: профессионально для любителей! Это первая сегодняшняя забота и редколлегии, и всех пишущих для "МИ" авторов.

**Ч**то же подразумевается под словом "профессионализм"? А вот что. Журнал и впредь максимальное количество своих полос будет уделять рецензиям (описаниям) на появляющиеся компьютерные игрушки. И это понятно: родина должна знать своих героев, игроманы должны знать на что стоит обращать взгляд и тратить деньги (не такие уж, кстати, маленькие), а что может отдохнуть-попылится на полках салонов и магазинов. Так вот, мы не хотим кормить Вас сухой ложкой (она, как известно, рот дерет), выпаренная и процеженная информация (это плохо, то хорошо) никому не нужна. Поэтому и впредь будем стремиться к образной подаче материалов, к разнообразию жанров и подходов. Надеемся, что нынешний номер в этом плане станет первой ласточкой. Кстати, в этой связи обязательно обратите внимание на то, что в третьем номере объявлен конкурс на лучшую рецензию компьютерной игры. Любой — старой, новейшей, главное — чтобы текст был "вкусным".

**Д**алее. Никто и не думает, что все заботы поклонников компьютерных развлечений ограничиваются только описанием игрушек. Безусловно, нас с Вами волнуют вопросы обновления наших коллекций. А ведь может статься, что скоро нам и играть-то не во что будет! Seriously, без преувеличения. Россия подписала все необходимые международные соглашения, касающиеся компьютерного пиратства, и — ни сегодня-завтра — наших доморощенных "флибустьеров" начнут приводить в чувство (прижали же видеопиратов). А Вы знаете сколько стоит легальная копия приличной игровой программы? Правильно, недешево. Что же нас ждет? Материал Дмитрия Ключева о российском компьютерном пиратстве, который мы публикуем в этом номере "МИ", дает старт этой больной теме. Полагаем, что по мере ее раскрытия будут появляться не только некрологи, но и добротные рецепты, могущие поставить больную на ноги.

**Р**усские, российские компьютерные игры — вот еще одна тема-"изюминка", которую хотели бы проглотить многие наши читатели (знаем это по письмам). Почему их нет или до обидного мало? Почему то, что попадает на прилавки, не дотягивает до уровня западных аналогов? Тайна сия великая есть... Мы попробовали непредвзято, правда, пока одним глазом, так сказать, для затравки интереса, взглянуть на эту проблему (читайте интервью Максима Белянина с коммерческим директором фирмы "Никита" Евгением Ломко), о которой, конечно же, будем писать и впредь.

**Н**адеемся, Вы не забыли, что "Магазин Игрушек" является "Журналом развлечений"? Вот и мы стараемся об этом все время помнить, так как уже получили не одну проповедь, что-де "очень серьезные", что "народу подавай не только "хлеб", но и "зрелища", то есть соответствующие — веселые и остроумные тексты, касающиеся всего компьютерного. Согласны. Гулять, так гулять. Для любителей подобных развлечений — а таких, надеемся, среди наших подписчиков подавляющее большинство — раздел, посвященный игре всех времен и народов... Вы угадали: великолепно-му DOOM'у! Попутно заметим, что эта игрушка заслуживает не только своих кинофильмов, но и романов. Толстых и по существу. Ау, Львы Николаевичи! Отзовитесь! Без дураков, может, стоит уделять внимание и смежным жанрам — скажем, добротной литературе (например, научно-фантастической), касающейся компьютерной тематики? Нам эта идея симпатична. А Вы как считаете?

**В**от, собственно, и все, что мы хотели донести до Вас, сделав этот номер "Магазина..." На дворе август, неминуемо накатывает осень. "Ежики активно мигрируют. Многие из них рванули самолетами "Люфтганзы" в Ташкент (там тепло, там яблоки), остальные, самые хитрые пошли пеходралом на северо-запад, к солнцу..."

Пишите нам!  
Редакция



# Итак, Windows 95

- **самые быстродействующие персональные компьютеры и серверы, работающие с операционными системами WINDOWS'95 или WINDOWS NT**
- **самое современное программное обеспечение для операционных систем WINDOWS'95 или WINDOWS NT**
- **самые совершенные периферийные устройства, предназначенные для использования при работе в операционных системах WINDOWS'95 или WINDOWS NT**
- **Вы также будете иметь возможность принять участие в интереснейших семинарах, посвященных тому, как с помощью различных видов компьютерного оборудования и математического обеспечения можно добиться максимальной эффективности при использовании операционных систем WINDOWS'95 или WINDOWS NT.**

Все это Вы найдете здесь, на выставке

## **WINDOWS EXPO/MOSCOW '95**

**которая будет проходить с 19 по 22 сентября 1995 года  
в центральном выставочном зале "Манеж"**

Как специалисту в области компьютерной технологии  
мы предлагаем Вам этот бесплатный гостевой пропуск на выставку  
Windows Expo '95/Moscow

**ПРОПУСК**

(НА ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА)

Организация \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Должность \_\_\_\_\_

Почтовый Адрес \_\_\_\_\_

Номер Телефона \_\_\_\_\_

Номер Факса \_\_\_\_\_

Род Занятий \_\_\_\_\_

Для получения пропуска необходимо заполнить обе стороны анкеты  
Принимаются заполненные ксерокопии пропуска

Официальное Приглашение является бесплатным пропуском на выставку Windows Expo '95. Посетители, не имеющие такого приглашения, должны будут приобрести билеты в кассе центрального входа, уплатив пять долларов США или соответствующую сумму в рублях.



**WINDOWS<sup>TM</sup> EXPO**  
**WINDOWS<sup>TM</sup> EXPO/MOSCOW '95**

**Третья Ежегодная Выставка, посвященная быстродействующим персональным компьютерам и операционной системе Windows**

**Windows Expo '95 будет проходить в Москве  
с 19 по 22 сентября 1995 года  
в Центральном Выставочном Зале Манеж**



## PC

Ultimate DOOM.....	9
Quake.....	13
Семнадцать мгновений DOOM'а.....	14
BiproleX.....	18
B.C. Racers.....	19
Tube.....	22
Voyages of Discovery.....	24
1830: Railroads & Robber Barons.....	26
Slipstream 5000.....	28
Terminal Velocity.....	30
Iron Cross.....	32
Advanced Civilization.....	34
PowerHouse.....	36
Happy Birthday.....	38
Rollin.....	39
SimTown.....	40
Mortal Kombat 3.....	66

## SONY PLAYSTATION

Cyber Sled.....	58
King's Field.....	60
Raiden Project.....	62

## KENGA

The Hunt For Red October.....	65
Tiny Toon.....	65
Contra.....	65
Super Mario Bross 1.....	65
Darkwing Duck.....	65

## SEGA

Virtual Bart.....	70
Paper Boy 2.....	72
Warlock.....	73
Brutal.....	74
Sega Rally.....	77
Sylvester & Tweety.....	78
Grandslam.....	80
Super Kick Off.....	82
Ottifants.....	84

## SUPER NINTENDO

Super Morth.....	90
Fun's Game.....	92
Lemmings.....	93
Super Battle Tank II.....	94
Legend.....	95
Eek! The Cat.....	96







**Е**женедельник **"КОМПЬЮТЕРРА"** — это самая оперативная информация о компьютерном рынке России. Интервью с наиболее известными фигурами, аналитические обзоры, новости компаний, multimedia, компьютерные игры, образование — вот неполный перечень тем, затрагиваемых на страницах издания. Тираж **50 000** экземпляров, аудитория самая широкая — от предприятий и организаций, профессионально занимающихся вопросами компьютерного рынка, до массового пользователя.

**Е**жемесячный журнал **"COMPUNITY"**. Основной акцент делается на потребительские качества продуктов, а также анализ конъюнктуры, тенденции развития российского и мирового рынка информационных технологий. Все это позволяет рассчитывать на широкую читательскую аудиторию, основу которой составляют руководители и менеджеры фирм, а также массовые потребители. Тираж **30 000** экземпляров, формат 225X280мм, объем более **100** страниц.

**Е**жемесячное издание для покупателей **"COMPUTER DIRECT"** поможет вам разобраться в компьютерном рынке и выбрать для себя то, что нужно — наилучшее сочетание качества и цены. Тираж **30 000** экземпляров, формат 225X280мм, объем более **100** страниц.

**И**здание, посвященное рынку компьютерных игр, — **"GAMES MAGAZINE"**, выходит ежемесячно. В нем вы найдете практически любую информацию об играх для компьютеров и телевизионных приставок, а также немало полезных советов и замечаний, касающихся компьютерных развлечений. Тираж **30 000** экземпляров, формат 225X300мм, объем более **100** страниц.

**ВСЕ ИЗДАНИЯ ПЕЧАТАЮТСЯ В ФИНЛЯНДИИ.**



**119517 г. Москва, ул. Пешинская, дом 13,  
телефон: (095) 442 5792, 442 3260  
факс: (095) 956 1938**



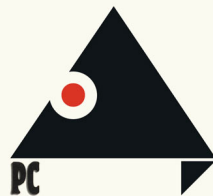








# РЕМЕЙК ОТ ID SOFTWARE: ПРИВЕТ ОТ УМНЫХ МОНСТРОВ



Вот и закончился первый DOOM, монстры — поблагодарите за это себя — готовы десантироваться на Землю. Поначалу перед вами предстает идиллическая картинка, звучит тихая, спокойная музыка... Однако очень скоро мелодия окрашивается в черные тона, камера плывет в сторону, и вы с ужасом наблюдаете жуткие разрушения: горят земные города, планета накрыта багровым заревом всеобщего раздора и пожара, а в центре экрана — окровавленная голова зайчика! Вашего дорогого зайчика...

“Убийство друга семьи, любимого домашнего животного будет отомщено, оно не останется безнаказанным!” — решаете вы и снова выходите на охоту. Берегитесь, гнусные монстры!

Начинается Ultimate DOOM...

## Максим Белянин

Да-а, так мы и не дождались третьей версии DOOM... Похоже, однако, что славная id Software прекрасно понимает все наше сожаление, давным-давно перешедшее в фантомную обиду на знаменитую фирму, упорно скрывающую от нас любимую игрушку во всей ее красе и блеске. Понимает и пытается предпринять хоть что-нибудь, дабы окончательно не упасть в наших глазах. Такой попыткой хоть как-то поднять наше настроение расцениваю выпуск Heretic. Отношение к этой игрушке далеко неоднозначное. Но кое-что ясно предельно: по популярности она никогда не сравнится с DOOM. И вот почему. Конечно, парящие монстры приятны во всех отношениях, а зомби и вовсе — форменные милашки. Но DOOM — это не только и не столько монстры, DOOM — это еще и лабиринты. А вот они сделаны в Heretic весьма неудачно.

Попробуйте сразиться в Heretic по сети в Deathmatch. Уверен, пресытитесь очень быстро. Нескончаемые уровни, несуразные комнаты и прочие очевидные всем изъяны делают игру попросту скучной. В DOOM, впрочем, тоже есть вялые для Deathmatch уровни (например, третий из DOOM 2 или 31-й оттуда же), но, в большинстве своем, они хоть удобны. В Heretic же, на мой взгляд, отнеслись к дизайну эпизодов, как к какой-то второстепенной задаче. Вот в чем корень непопулярности (по сравнению с DOOM, конечно) этой игрушки.

В id работают прекрасные программисты; именно они первыми создали шедевр, ставший прекрасным примером для подражания (вспомните Rise of the Triad, Dark Forces, даже Descent вышел из DOOM). Но id — это не только математи-

ки, это еще и замечательные художники, и все это понимают. И, похоже, решив отложить разработку DOOM 3 до осени, здесь четко просчитали, что самое время потрясти мир чем-то иным. Так родился на свет ремейк первого DOOM — Ultimate DOOM.

От оригинала ремейк отличается лишь тем, что появился четвертый эпизод. Весьма и весьма странный, должен вам заметить. История игрушки знает множество попыток создания новых уровней. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на список всех wad-файлов на BBS id Software. Но такой wad могли сделать только в id. Дело не в том, что он непроходим (мне известны люди, одолевшие несколько уровней этого эпизода на третьей сложности), мы видели и покруче вершины; и не в том, что там нет новых монстров, текстур и звуков (разве что музыка стала более психоделической); главное отличие заключается в приобретении монстрами возможности перемещаться в пространстве по... своему желанию, безо всякого телепортирования (кстати, почему метрополитен до сих пор не заменен сетью телепортов?).

“И что? — спросите вы небрежно. — Ну перемещаются, а толку?..” Не спешите закусывать удила, есть еще один нюанс: монстры понимают, когда им нужно телепортироваться, а когда — нет. Иначе говоря, они поумнели: если раньше процесс перенесения в пространстве имел, так сказать, случайный характер (просто шли мимо телепорта и решили...), то теперь все в их власти.

И вот вам, пожалуйста, результат — практически новая игра со старыми героями. Игра, затягивающая вас не только

при разборке “один на один”, но и в сети. И наконец, игра довольно сложная.

Кроме этого глобального новшества присутствует куча менее заметных отличий. Добавился новый пароль — Idfa, надевающий вас всеми видами оружия, 200 процентами armor, но, в отличие от Idkfa, не дающий ключей. Замечу, что это находка. Не знаю как вы, а я играю в DOOM только с “оружием профессионалов” — с дувстволкой. Правда, Ultimate DOOM — ремейк первой версии игры, так что дувстволки там просто нет.

Другое отличие. Более профессионально сделаны демо-записи. Разница велика даже по сравнению с DOOM 2. Видимо, записывать “демы” посадили самого Джона Ромеро.

Еще один штрих к портрету Ultimate DOOM: игрушка наделена пятью уровнями яркости (клавиша F11), а не двумя, как в первой версии...

А вот более осязаемые нововведения. В поставку Ultimate DOOM входит программа DeathManager — быстрый и простой запуск DOOM для режима Deathmatch, поддерживающая не только сам DOOM, но и Heretic.

И последнее. Если вы обладатель легальной копии ремейка, то отныне можете смело звонить на DOOM Wide-area network Game Organization и играть там бесплатно в течение пяти часов. Проще говоря, набрав нужный телефон, вы гарантированно найдете кого-нибудь, кто сразится с вами в Deathmatch. Подчеркну: все это касается лишь легальных владельцев; надеяться же на официальную продажу в России Ultimate DOOM по меньшей мере несерьезно.

На этой печальной ноте и окончу.



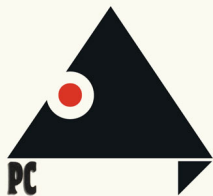
DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

9





Наш собственный корреспондент в США побывал в id Software — святой святых всего компьютерно-игрового мира, месте, где родились DOOM 1, 2, Ultimate DOOM, а ныне ударными темпами идет работа над третьей версией игры всех времен и народов. Переданного автором захватывающего и в чем-то даже сенсационного материала хватит на несколько номеров "Магазина Игрушек", так что сегодня мы публикуем его первую часть, чье название —

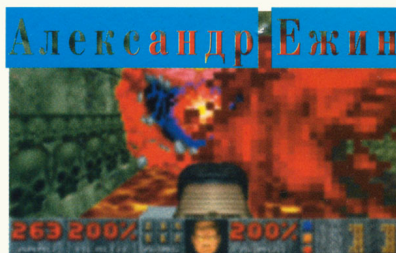
## ДЖОН РОМЕРО: "ВАШ БРЕЖНЕВ ИГРАЛ В "ДУМ" ПЯТЬ ЧАСОВ КРЯДУ..."

На входе в "Дум Форэва Билдинг", самый высокий, 665+1-этажный небоскреб Далмаса, который id Software отстроила под офис после выпуска первой версии легендарной игрушки, на меня... надели бронезилет, кирасу (из тех, что стоят "на вооружении" нашего спецназа), повесили на мгновенно покрывшееся испариной плечо "калашников" — мордовороты, которые производили со мной эти манипуляции, проверили сначала, есть ли в магазине патроны, — и повязали глаза. Плотной черной шелковистой материей.

Я недоумевал! Ожидал от id чего угодно, но только не этого. Хотя, должен признаться, что кое-какие слухи о практикуемом здесь нестандартном подходе к нашему брату-журналисту до меня доходили. Но лишь слухи — невнятные и слишком фантастичные, чтобы в них можно было поверить.

"Простите, сэр, но это необходимость, фирма хранит свои секреты, — пояснил мне сопровождающий шкафоподобный гارد. — Ребята потеют над третьим "Думом", хотят сдать его на неделю раньше срока, к 24-му августа, аккуратно к выходу нового "Виндоуза". У них там какое-то соглашение с Биллом. Но меня это не касается... и знаете... — "горилла" помялся и прошептал мне в самое ухо: — Я к "Форточкам" почему-то прохладно отношусь. То ли дело "Ос пополам"!.. Только это между нами, хорошо? Короче говоря, сэр, полным ходом идут натурные испытания, монстры выходят на охоту ровно в 6.30, а сейчас уже 6.35..."

"А "калашников"-то мне зачем, приятель? — сориентировавшись в обста-



новке, преспокойно, даже со смешком поинтересовался я у тайного поклонника "Ай-Би-Эм", сделав вид, что готов играть по правилам id (пусть их, раз в действе в войну и шпионов не наигрались). — Все равно глаза завязаны."

"В кирасе есть головные телефоны. В случае опасности я дам вам команду. Голосом. Например: "Цель справа! Огоны!" А еще могу толкнуть. Если хотите..."

Памятуя о том, что попал прямиком из жизни в кинофильм о майоре Пронине, а также — на всякий случай — о габаритах моего гида, я отрицательно замотал головой, пробубнил что-то вроде "Спасибо, я сам", снял автомат с предохранителя (хоть в руках подержать, раз снабдили) и шагнул в холл шикарного "Дум Форэва Билдинг". Руки так и чесались нажать на спусковой крючок и всадить в неведомое мне пространство очередь-другую (наверняка, холостые, думал я), но, пересилив секундную слабость, я отдался во власть придержащего меня за локоть охранника.

"Вам повезло, сэр, — ехидно-злоюще проскрипело у меня в наушниках, — сегодня отрабатывают Knee-Deer in the Dead, к тому же первый уровень. Вам ди-

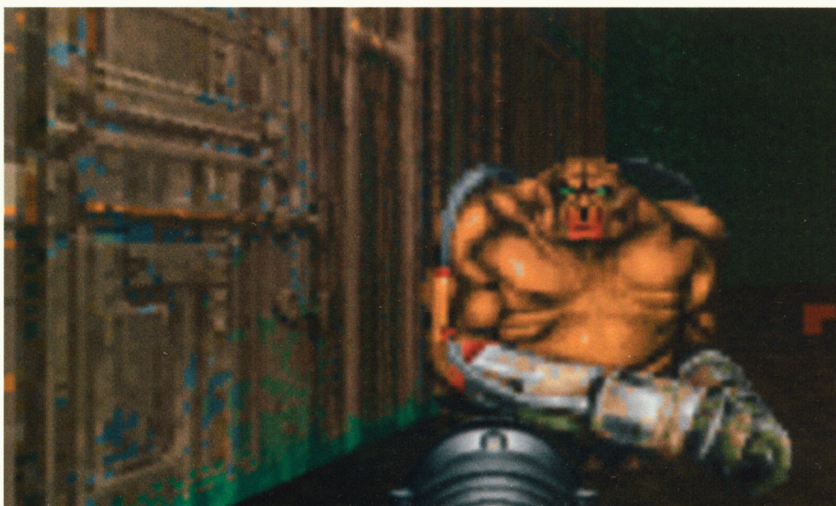
куются. Пару месяцев назад, когда отлаживали Ultimate, одного парня, тоже, кстати, корреспондента, размазало прямо на входе. Охранника уволили. Родственники журналиста настояли. Жаль, хороший был работник."

"Кто? — непонятно отчего внутренне напрягаясь, уточнил я. — Корреспондент или гард?"

"Гард, конечно. В некотором смысле мой учитель. Мы с ним в id с первого "Дума". Сколько вытащили..."

"Кого... вытащили?" — Мне показалось, что моя левая нога собралась исполнять команду "Круго-о-ом, марш!". Я пнул ее послушной пока правой и... отлетел куда-то в сторону, стукнувшись кирасой о нечто твердое. В двух шагах от меня раздалась короткая автоматная очередь, затем еще и еще. Вдалеке, на третьем этаже, бухнуло что-то вроде гаубицы. Следом заработали подствольные гранатометы (мне ли не знать их "мелодичных голосов"). Меня обдало пороховой гарью и посекло бетонной крошкой. Кто-то закричал "Ура!", ему ответил недружный хор из пяти-шести голосов, рядом затопали сапогами (в нос ударил острый запах армейского гуталина), после чего вокруг началась какая-то возня, живо напоминающая жестокий рукопашный бой, каким его показывают (верней, озвучивают, — я все еще не решался сорвать повязку) в кинофильмах. В воздухе висел многоэтажный американский мат-перемат (не верьте, что только русские умеют изъясняться "по матушке"), кто-то отчаянно и тупо одновременно повторял: "Мама... мама... мама...", кто-то, надсадно дыша, молотил по чему-то мягкому прикладом (так отбивают мясо, прежде чем бросить его на сковородку), кто-то зычно кричал в телефонную трубку, требуя немедленной связи со штабом и хотя бы пары ящиков гранат (если, конечно, я ничего не напутал с изощренным армейским жаргоном), кто-то стонал, проклиная небезызвестного дядю Сэма. Надо всем этим висели динамичные аккорды баховской токкаты "Ля-мажор-грандиозус", перемежающиеся inferнальным затравленным рыком, очень похожим на то, как в Ultimate кричат умирающие красномордые демоны...

Неожиданно ожили мои наушники: "Стреляй же, козел! Они слева!" ("козел", как вы поняли, это эвфемизм, "горилла"



DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

10





применил более сочное словечко, которое я, заботясь о нравственном облике наших читателей, приводить стесняюсь).

“Козел — это, стало быть, я”, — подумал я безразлично и пальнул туда, где, как мне казалось, находилось лево. Очередь вышла длинной-предлинной и почему-то в такт бессмертному кличу “Спартак — чемпион!” (сильно дрожали руки).

“Козел! Я сказал влево! — вновь проорало в ушах. — А ты куда лупишь?!”

“Сам козел!” — мягко парировал я и уже уверенней (приятно, когда тебя матерят) засандалил туда, где, по моему мнению, было право. Я всегда путаю, где право, а где лево. Таким уж, простите, уродился.

“Молоток! — заскрипел в наушниках голос тайного ненавистника фирмы “Майкрософт”. — В десяточку! Только пореже, пореже, говорю... у тебя же не BFG с шестью сотнями зарядов, а всего лишь “калашников”... Сделай им, Сашок!”

“Калашников” — оружие профессионалов”, — прошипел я оскорбленно и, откультив свое тело (у меня разряд по гимнастике) в сторону повышенных децибел, выпустил остатки боезапаса. Рядом, обдав меня горячим ветром из-под схваченных судорогой мясистых крыльев (повторюсь: так мне казалось), плюнулось что-то тяжелое и, прорывав “последнее прости”, испустило дух. В носшибануло смрадом давно нечищенного свинарника. У меня закружилась голова, я отшатнулся, сделал прочь неуверенный шаг и упал без памяти...

“Эх Сашок, Сашок, а еще из России. Небось, несибиряк. Я была в ихней Сибири, там, знаешь, какие мужики — все, поголовно, двухметровые, небритые и не моются! Шарман!...” (перевод приблизительно, так как из дамских губ-бантиков пер, извиняюсь, тяжелый компьютерно-гарлемский сленг).

“Нашатыря ему! И доктора! Пат, вызовите ему доктора!”

“Я всегда говорил: эти русские — задохлики. Ткни пальцем в солнечное сплетение — и можно брать тепленькими...”

“Точно, Дэйв! Как его приморилото! А всего-то врубили колонки на полную мощь и пустили духан. Монголы, помнишь монголов, Дэйв? покрепче были...”

“У-у! Еще бы не помнить! Сколько с ними повозились... но и материал какой классный выдали. В самой что ни на есть центральной монгольской газете. Это ж после них в Монголии ис-

чезли компьютерные пираты, а у Джона возникла идея перейти на локализацию “Дума”, так сказать, на национально-окрашенные версии. У них еще этот... как, черт возьми, его... А! Чингисхан на коне, а вместо бензопилы — ятаган. Кэвин рисовал. Как не помнить!...”

Рядом толпились какие-то люди, надо мной склонялись симпатичные женские головки, кто-то щупал мне пульс. Но я уже был в полном порядке.

“Так, так, так!.. — лихорадочно соображал я, пока не открывая глаз и сдерживая дыхание. — Национальные версии “Дума”... Так вот что такое третий “Дум”! Вот, оказывается, почему, так долго возится с ним id!.. Но запах! Почему запах? Откуда? Неужели они научились моделировать его электронным способом?! Это же революция! Но как они это реализовали? Наверняка, речь идет о специальной карте запаха. Хотя это полный бред... Сегодня карта запахов, завтра карта температуры, послезавтра медицинская карта течения болезни. Клиника. Шиза и чума в одной политре...”

Я представил себе летящего по лабиринтам мрачного буддийского дацана конника по имени Чингисхан, по-восточному хитрых монстров, выглядывающих из-за многоруких статуэток создателя, ароматно-аккуратные кучки конского навоза, и понял, что пора “воскресать”.

Со всех сторон на меня глядели чинно-печальные лики русских святых; рядом с иконами висели поясные портреты Николая II, Сталина, Брежнева, Горбачева и чеченского генерала Дудаева. “А где Николаич? — подумал я. — Народ их не поймет, если не будет Николаича...”

По углам зала, интерьер которого поразительно напоминал нечто су-сально-кремлевское, висели внушительных размеров хромированные биговские колонки. Свинарником и гуталином вовсе не пахло. В центре павильона стояли и лежали восковые муляжи прекрасно исполненных ивангрозновских опричников, братков с Балтфлота, известного всему прогрессивному человечеству броневи-чка,

Беломорканала, чучела косматого бурого медведя, танка Т-34, лечебно-трудового профилактория для алкоголиков Москвы и Московской области, ракеты “СС-20”, сахаровской водородной бомбы, знаменитого нефтепровода “Уренгой-Помары-Ужгород” (понятно, что не в натуральную величину), установ ки залпового огня “Град”, здания Газпрома (Москва, не знаю какая улица, но впечатляет), матрешки, балалайки, батона любительской колбасы, памятника Железному Феликсу, огромного штофа, наполненного до краев водкой “Smirnoff”...

“Пей до дна, Сашок!” Кто-то поднес к моим губам стакан с водой, в которую была влита изрядная доза валокордина, и потрепал по щеке: “Пей, приятель. Ну и напугал ты нас...” Это был тот самый бугай-охранник.

“Сейчас я провожу тебя к господину Ромеро. Оклемаешься чуть-чуть и пойдешь...”

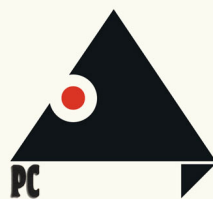
“Со мной все о’кей. Я готов. Только на брудершafft мы с вами не пили, господин. С чего это мы “на ты”?” — выдохнула, одним махом опростав стакан с лекарством.

Он проглотил мое замечание и продолжил все в том же слегка развязном тоне: “Тогда вперед, парень. У господина Ромеро на 7.30 назначена встреча с китайскими товарищами. Думаю, вы успеете все обсудить. А потом, если захочешь, общи-нешься с другими господами из id...”

“Ну и наплевать, — подумал я, — можешь хамить, американская твоя морда, только проведи к Ромеро...” Мы пересекли этот — почти кремлевский Георгиевский зал — и оказались в холле с кучей снующих прозрачных лифтов. “Шеф этих орлов, что так развлекал тебя, вкалывает на 99-м, это мигом”, — пояснил гард. Очумевший от навалившихся утренних впечатлений, я молчал.

...Первое, что я услышал от выпорхнувшего из-за огромного дубового стола Джона Ромеро (John Romero), одного из легендарных создателей “Дума”, были слова: “Ваш Брежнев играл в “Дум” пять часов кряду, а Gorby он не понравился...”

(Продолжение следует.)



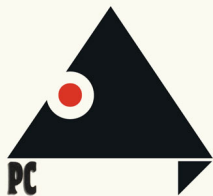
DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

11





# БЕНЗОПИЛА СТАНОВИТСЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ

В продажу поступил новый комплект средств виртуальной реальности для DOOM



Новый набор просто по определению не может не доставить пользователю массу наслаждений, так как призван "выжать" из любимой игры все, на что та способна. Ради этого создатели постарались сделать комплект интерактивным, для чего предусмотрели комплекс аппаратных средств "обратной связи".

Последний не нуждается в системной поддержке со стороны вашего ПК, не замедляет игры, не занимает дополнительной памяти, не устанавливает резидентных драйверов, могущих осложнить процесс, и никак не связан с игровыми событиями. Комплекс заметно усиливает остроту ощущений играющего в DOOM; его безусловным плюсом является возможность использования в режиме сетевой игры; режим же "фраг мой" позволит игроку самостоятельно управлять "обратной связью" противника вне зависимости от событий, происходящих внутри игрушки. Таким образом, опытные думоманы в полной мере смогут испытать на себе прелесть применения всего наступательного арсенала DOOM. Полагаем, что особенный восторг вызовет интерактивность таких средств

массового поражения, как бензопила и шестиствольный пулемет.

Кроме того, комплекс наделен расширенными способностями по части звукового сопровождения. Вероятно, приятной неожиданностью станет возможность наращивания воздействия аппаратных средств с помощью входящего в набор высокочувствительного микрофона. Акустическое управление осуществляется игроком самостоятельно и, по свидетельству очевидцев, оно настолько удобно в работе, что способно удовлетворить даже тех, кто никогда не расстается с бронежилетом или играет на 386-м компьютере со слабенькой звуковой картой. Среди других имеющихся в комплекте средств звукового сопровождения необходимо отметить новую библиотеку звуков и спецэффектов от IVAN Sound и выпускаемую этой же фирмой воспроизводящую аппаратуру.

Всего набор состоит из более чем 15 предметов. Это:

## 1. Спецманипуляторы:

— помповое и двуствольное ружье с системой водяного охлаждения стволов;

— шестиствольный пулемет и полугодовой запас патронов;

— ранцевая ракетная установка на базе ЗРК "Стрела";

— высоковольтный разрядник с силовым кабелем;

— переносной малогабаритный плазмотрон с ядерной накачкой;

— специальный экран для монитора Full protect из листовой высоколегированной стали с защитным заземлением;

— двухлепестковая бензопила Freedom с баком на 20 л;

## 2. Средства имитации "обратной связи":

— специальное рабочее кресло DOOMer-II Pro. со встроенной "бегущей дорожкой";

— комплект расходных материалов;

## 3. Аксессуары:

— сменные цепи для бензопилы;

— высококачественные головные телефоны IVAN Sound No Low Power (мощность 100 Вт, без регуляторов громкости);

— наручники;

— носилки.

Приятной игры, профессионалы!  
(По материалам агентства "РС-артефакт").



DOOM

GAMES MAGAZINE #3

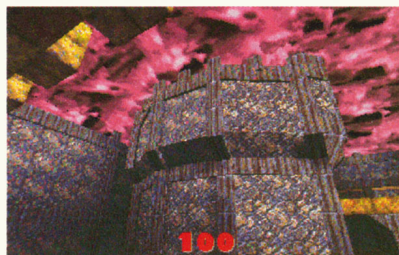
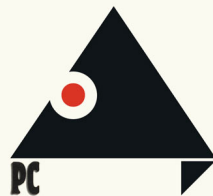
Games  
Magazine

12



# УВИДЕТЬ QUAKE И... УМЕРЕТЬ!

Максим Белянин



Quake еще нет, но она успела обрасти таким диким количеством слухов, что просто диву даешься. Вот, к примеру, что слышал я.

“На BBS (далее следуют далекие от точности координаты) лежит бета-версия нового DOOM'a, но такой-сякой SysOp ее никому не дает — хочет обменять на что-нибудь свеженькое...” Осчастливленный приятным известием, вы хищно потираете руки, но следующая фраза спускает вас с небес на землю: “Правда, BBS недели две уже не работает...”, и вообще, SysOp скоропостижно ушел в down, а вожаемая Quake физически стерта нерадивой уборщицей...

“Старик, ты слышал, что минимальная конфигурация для Quake — Pentium/60 и 16 Mb RAM? Точно говорю!” Бог мой, что за бред! Это же не Windows'95! Игрушка стопроцентно будет работать и на 486-м ПК, и с 8 Mb RAM. И так далее и тому подобное, чему нуть числа. Только успевай “оправдываться”.

Короче говоря, настало время, когда мне надоело биться с глупыми домыслами, то есть напрягать голосовые связки, и я решил предпринять героическую попытку по систематизации всей существующей (весьма, впрочем, скудной) информации о Quake (для так и не въехавших чайников поясню: Quake — это новый DOOM), которую и привожу ниже.

## КУ КОГДА ЖЕ?!

Действительно, когда появится этот самый так всех утомивший (своим отсутствием) Quake? Уверяю вас, что не завтра и не на следующей неделе. И вообще — не раньше декабря 95-го. Причем никаких бета-версий выпускаться не будет: id Software хорошо запомнила опыт второго DOOM, который (игра, а не опыт) был у всех уважающих себя пиратов и фанатов за месяц до официального выпуска игрушки (!), что испортило весь DOOM's Day — грандиозный праздник, планировавшийся славной американской компанией и ее легальными партнерами.

В общем, друзья, ждать придется долго, и никаких картинок из Quake достать, увы, невозможно — уж очень скрытничает id. Но для “МИ”, как вы понимаете, нет никаких проблем — картинки перед вами.

## ... И О ЧЕМ?!

О чем? Черт его знает. Но, как уверяют полуофициальные источники, а также наши собственные информаторы в США, это будет “потрясающе, грандиозно, уникально, из ряда вон, что-то и не что (с восклицательным знаком) и вообще вы все выпадите в осадок...” А если конкретней? Можно и конкретней, только вынужден оговориться: вся информация писана вилами на воде, то есть ее, возможно, нужно делить на два. А то и на три-четыре-пять. Иными словами, кто-то из западных коллег журналистов слышал, как Джон Ромеро (а может, и не он вовсе) однажды, совершая утреннюю пробежку (боясь, чистя зубы, завтракая и т.п.), что-то сказал (а может, и просто подумал), кто-то это услышал и, основательно домыслив, опубликовал. Одним словом, хотите верить, хотите нет.

Во-первых, id наконец-то решила уважить основополагающие законы физики (но, понятно, не все) и “позволила” падающим с высоты героям разбиваться насмерть. Правда, замечательно? А то! Гравитация — штука полезная...

Во-вторых, спрайты приобретут подлинную трехмерность (в отличие от “текстурного” DOOM'a), что, естественно, поднимет реалистичность игрушки на новую — заоблачную — высоту.

Далее. Предполагается, что монстры станут более чувствительными к ударам, и если вы, вспомнив о дедушке, почетном донском казаке, махнув топором (да, в Quake будет топор!), разрубите бедное демоническое животное от ушей до хвоста, то монстр, скорее всего, распадется на две половинки.

Передвигаться в Quake можно будет по шести направлениям, то есть вам будет дозволено... летать (рожденный ползать летать, конечно, может — но как?).

Играя в Quake, вы будете избавлены от необходимости бегать в поисках триггеров: достаточно будет наступить на какое-либо конкретное место и, скажем, одновременно активизировать 10 монстров, потушить свет, закрыть пару-другую дверей...

Все это прекрасно, но, положав руку на горячее сердце, что мы ценим в

DOOM больше всего? Нет, на сей раз я не о кровавых останках ваших друзей по Deathmatch (не то настроение), я о музыке. О звуковом сопровождении в id Software идут споры, правда, по уверениям самих идешников, они не касаются уже утвержденных криков и стонов. Они будут просто великолепны.

## DEATHMATCH — КАКИМ БУДЕТ ОН?

Как обмолвился Джон Ромеро, в новый DOOM смогут играть до 100 (!) человек. Потом, правда, кто-то из id решил поправить кумира думоманов, заявив, что Ромеро, как всегда, преувеличивает (выпендривается), цифра же сетевых игроков станет известна тогда, когда фирма приступит к созданию сетевой поддержки... Вот те раз! К ней, оказывается, еще не приступали!

Впрочем, по словам того же Ромеро, работа над Deathmatch начнется в самое ближайшее время. id понимает, что этот режим является самым популярным (не даром говорят, что человек, не игравший в Deathmatch, не видел DOOM), поэтому собирается бросить на него лучшие силы программистов и художников.

Кстати, в широких кругах поклонников DOOM-Quake давно уже ходит байка, что, мол, один из играющих в сети будет подобен самому... Господу Богу. То есть сможет лечить, воскрешать и т.п. Увы, ни опровергнуть, ни подтвердить это не могу — западная пресса и посланный нами в Штаты казачок пока отмалчиваются...

## МОРАЛЬ ВЫШЕПРИВЕДЕННОЙ БАСНИ

Она такова: не повторит ли Quake судьбу Windows'95? Уж больно долго и мило расхваливают эту игрушку, отодвигая при этом сроки ее выпуска...

Но... но если Quake все же появится и будет конфеткой, все, уверен, будет ОК. Новый шедевр надолго оторвет нас от реальной жизни, и мы, наигравшись досыта, наверняка, дружно умрем от переутомления. И останется одна Великая & Ужасная id Software. Аминь.

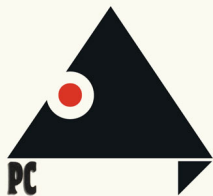
QUAKE

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

13





# СЕМНАДЦАТЬ МГНОВЕНИЙ DOOM'A

Фон Штирлиц, Макс-Отто, штандартенфюрер

МОНОЛОГ ОТВАЖНОГО РАЗВЕДЧИКА В 13 ЧАСТЯХ С КОММЕНТАРИЯМИ. ЗАПИСЬ СДЕЛАНА

НАЧИНАЮЩИМИ ДУМОМАНИМИ КАТЕЙ ЛЕСОВОЙ И ШУРОЙ ЕЖИНЫМ

**МГНОВЕНИЕ 1:** “Думу” дураки не нужны! Вот поэтому я здесь!” — поDOOMал Штирлиц и осторожно заглянул в канализационно-радиационный коллектор...

“Никого! Странно...” — удивился я, так как прекрасно помнил полученное из Центра предостережение товарища Мюллера, что врагов здесь видимо-невидимо. Ничего подобного — тишь, гладь и божья благодать.

“Ладно, — философски сказал я себе и отключил верещавший счетчик Гейгера, — не дрейфь, Максик, начало — поддела, конец — всему голова”. Затем снял акваланг, закопал его в чем-то пахучем и пошел вброд. Впереди, в дымке туманных испражнений прежних смельчаков маячил зазывной рекламной загадочный “Дум”.

“Выступаем вечером — на рассвете. Сигнал к атаке — три зеленых свистка вверх...” Я твердил эти слова Мюллера, так как не успел выучить их на Базе: помню, пришел партайгеноссе Борман с девочками, мы откушали салями, запили коньяком, а потом... потом я вырубился.

Перед самым входом в “Дум” я поставил винтовку на колено левой руки, хлебнул из фляжки огуречного рассола (дико болела голова, партайгеноссе был, как всегда, прав: менингит — страшная болезнь) и почесал затылок.

“Вот, Макс-Отто, — рассуждал я, — сейчас тебе предстоит совершить еще один подвиг, быть может, он будет последним, быть может, совершая его, тебе придется убивать. Будь мужествен, почисти сапоги, застегнись (все твои беды только от того, что у тебя вечно расстегнута одна пуговица) и...”

Дорассуждать мне не дали. За дверью кто-то завопил, что, мол, ему надоело ждать этого чертова Штирлица и он уходит.

“Пора!” — сказал я себе и дал вверх три зеленых свистка...

**МГНОВЕНИЕ 2:** Штирлиц толкнул дверь. Синяя дверь не открылась. Штирлиц толкнул сильнее. Синяя дверь даже не шелохнулась. Штирлиц пнул ее ногой. Никакой реакции. “Наверное, нужен красный ключ”, — поDOOMал штандартенфюрер Штирлиц и на вся-



кий случай, разбежавшись, бросился на синюю дверь всем телом...

В этот момент кто-то из законспирированных в “Думе” наших услышал, наконец, мой секретный стук и неожиданно открыл дверь изнутри...

“Пустяки, — подумал я, — пара сломанных ребер, надетые наизнанку галфе и легкое сотрясение двух (не более) извилин. Ерунда! Подлечусь после победы...” Быстро поднявшись, я всей кожей почувствовал, что кто-то за моей спиной остро желает моей крови. Так и есть: в дальнем конце комнаты, в которой я оказался, нагло шептались, некультурно показывая на меня нематыми лапами, два демона-упыря. Я быстренько распределил противогаз по плоскости головы (вдруг они пустят газы) и шмальнул в шептунов из винта. Раз и другой. Ребята съезжились, покрылись морщинами, затем пошли красными дымящимися пятнами и с грохотом упали на пол.

“То-то, — подумал я, — смотрите у меня: я когда нормальный, а когда и беспощадный”.

Но мой огонь привлек внимание других гадов...

Тут, впрочем, произошло что-то непонятное: в меня впились тысячи маленьких иголочек, которые стали накачивать мое тренированное тело литрами нейтрализаторов боли и гамонами антивирусов. Похоже, что кто-то наверху (наверное, в Центре) озабочился моим состоянием после падения на входе.

“Лучше бы пивка закачали”, — подумал я и пальнул, скорее наудачу, чем осознанно, в потолок. Пуля отрезала от перекрытия, под нужным мне углом отскочила от пола и застала врасплох только-только входящего в комнату очередного монстра. Парнишка отшатнулся, прошептал что-то типа: “Ну и гад же ты, Штирлиц” и рухнул оземь.

“Молчать! — подумал я про себя. — Или я сейчас буду зверствовать!”

И правильно, что подумал. Ребята с лычками сержантов “думовских” вооруженных сил косяком ломанули по коридору, пробежав мимо моей комнаты. Я выскочил на оперативное пространство, попутно доставая из-за пазухи любимый, подаренный самим рейхсфюрером шестиствольный (в ближнем бою незаменимая вещь), и всадил в их спины смачную очередь. Трупы нашли в себе силы развернуться, укоризненно посмотреть мне в глаза и только потом размазаться красной слизью по стенам, полу и потолку. Я угрозил им еще не оторванным в боях указательным пальцем, подумал, что, возможно, это был передовой отряд,



DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

14



и послал себя вперед на расстояние зрительной памяти.

Очень, кстати, удачно получилось, так как какие-то мерзавцы начали настоящую артподготовку по моим тылам.

“Вывести бы вас в чистое поле, поставить мордами к стенке и пустить пулю в лоб”, — подумал я в сердцах и открыл ответный огонь из бензопилы... то есть... простите, оговорился, из родного винта (ох, уважаю!). После пяти минут перестрелки воцарилась мертвая тишина: то ли они умерли, то ли я их всех ухайдакал... Я закурил и огляделся: рядом желтела какая-то подозрительно красная стена...

**МГНОВЕНИЕ 3:** Штирлиц подошел к подозрительной стене и нажал Spacebar. Стена поднялась. Штирлиц снова нажал Spacebar. Стена опустилась. Штирлиц опять нажал Spacebar. Стена вновь поднялась. “Дверь”, — доDOOMался наконец Штирлиц.

...Да, это была настоящая дверь. Причем не простая: к ней была приколота совершенно возмутительная пасквильная записка, порочащая мои честь и достоинство. Самым мягким из всего сказанного там было: “Штирлиц — DOOрак”.

“Штирлиц — DOOрак... Штирлиц — DOOрак... — стал лихорадочно сообщать я. — Что-то знакомое... Где-то я это слышал... или видел...”

Мысль о том, что “Штирлиц — DOOрак” не выходила у меня из головы, и покуда не было новых врагов я позволил себе проанализировать сложившуюся ситуацию.

“Штирлиц, конечно, DOOрак, но почему эта фраза не дает мне покоя? — напряженно, до скрипа в мозгах думал я. — Штирлиц — DOOрак... Позвольте! А что на сей счет говорил партайгеноссе Борман? Он говорил... Точно, вспомни! Он говорил: “Штандартенфюрер, не делайте такое умное

лицо, не забывайте, что вы разведчик...” Нет, это не то... “Команда “Алле!”, Штирлиц, выполняется бегом...” И это не то... “Штирлиц! Сапоги — это ваше лицо!” Опять мимо... Вот черт... Ладно, потом додумаю...”

**МГНОВЕНИЕ 4:** Штирлиц забыл, что эта мучающая его загадочная фраза из записки, оставленной прежним резидентом, была ключевой и означала: “Максим Максимыч тчк дорогой тчк поздравляем всей души тчк тебя наградили почетной грамотой зпт кинули еще одну лычку зпт теперь ты младший сержант тчк да тчк чуть не забыл зпт этой дверью лежит BFG-9000 зпт возьми его зпт хорошенько почисть зпт смажь тавотом зпт применяй мере необходимости тчк Лютик (так звали резидента. — К.Л., Ш.Е.) тчк”.

Если бы фразы не было, это свидетельствовало бы о том, что BFG достался врагам...

Все еще в легкой запарке от странного текста я шагнул за порог и увидел парочку полуразложившихся трупов, одетых в “Дум”-форму.

“Здесь вам не там”, — зло прошептал я в их сторону и мазнул пальцем по луже расплывшейся вокруг негодяев крови. Кровь была старой, почти свернувшейся, а на вкус — сладкой.

“Наши не дремлют, — подумал я весело, — наши есть везде. Наши — это наши”.

Окинув быстрым взглядом помещение, уставленное до потолка какими-то огромными коробками, я заметил несколько брошенных цинков с патронами от любимой трехлинейки и пару автомобильных аптечек.

“Вот это дело!” — воскликнул я, сгреб все это в одну кучу и рассовал по карманам. Ноющие от первой встречи с “Думом” нервные клетки требовали как минимум упаковки депрессантов, и они ее получили. Все в

порядке. Боезапас пополнен, голова цела, можно двигать дальше.

Я быстро рассек “склад” и оказался у очередной двери с большой прямоугольной кнопкой. Помнится, партайгеноссе говорил: “Ты, Штирлиц, нажми на нее — дверь и откроется”. Так точно, товарищ Борман! Сделал, как вы просили, и дверь распахнулась.

Лестница магнитом манила меня куда-то наверх, и я не стал сопротивляться...

**МГНОВЕНИЕ 5:** Штирлиц шагал по лестнице. “А ведь это Штирлиц идет”, — поDOOMал Casodemon. “Да, это иду я”, — поDOOMал Штирлиц.

Пройдя несколько пролетов, я оказался в огромном зале с колоннами. “Что-то здесь не так, — решил я про себя, — уж больно тихо...”

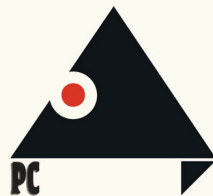
**МГНОВЕНИЕ 6:** Штирлиц был прав: монстры обложили все входы и выходы, но штандартенфюрер ушел от них через телепортер.

“Фиг вы угадали, — ехидно подумал я, когда понял, что спасся. — Телепортеры — как и “мерседесы”, классная вещь. Пользуйтесь телепортерами! Все на телепортеры!.. Когда вернусь, скажу Мюллеру, чтоб и у нас в 6-м Управлении РСХА такие организовал...”

Неожиданно справа раздался свист. Мгновенно, как учили в разведшколе, оборачиваясь, вижу громадного чертяку и делаю финт ушами: показываю ему, что буду бить в правое ухо, а сам, увернувшись от его выпада, бью кастетом в левое. Чертяка недоуменно покачивает головешкой (“Если тебе не нравится мой удар, могу проДЕМОНстрировать более другой”, — успеваю подумать я) и, шипя, как стартующий паровоз, бросается на меня всей тушей.

“Полегче, парень! — кричу я ему. — Больно же!” Несколько электрических разрядов, молниями исходящих от демона, сотрясают мое тело, вздыбленные нервышки начинают отчаянно скулить, прося о помощи и пощаде. Закапывая от боли глаза, дико корча физиономию (по носу, кажется, побежала красная юшка; значит, процентов пятьдесят здоровья я уже положил на алтарь отечества), стискиваю зубы и наношу ему хук справа. Кочан чудища взрывается кумулятивным снарядом, распространяя вокруг серый и злой туман.

Но на этом, увы, бой не прекращается. Из-за угла, о чем-то на ходу болтая, возникает трио беспечных ублюдков-солдафонов. (Ублюдки — потому что в роте семь разгильдяев, а они волосы на пробор носят.)



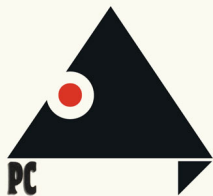
DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

15





“Эй, вы, трое! — кричу я им. — Идите оба ко мне! Я к тебе обращаюсь! Сейчас я с вами разберусь, как следует, и накажу кого попало!..”

Ну наконец-то! Недотепы вдруг осознают, что они не одни, что их кто-то кличет, и что этот кто-то не кто-нибудь, а фон Штирлиц, доблестный разведчик и истинный ариец. И, стало быть, враг. Парни делают наизготовку и стреляют. И тут я осознаю, что... остался без патронов! Мать моя женщина! Отец мой негритянский лидер товарищ Мандела! Прощайпил!..

Затравленно озираюсь и — есть боженька на небе! — вижу, что неподалеку валяется сирая вражеская винтовка (здесь, как на войне: убили командира — возьми винтовку другого). Прыгаю туда рыбкой, хватаю винт и — “По врагам, посмевающим поднять руку на товарища Исаева-Штирлица, огонь! огонь! огонь!”

Я меткий стрелок, одного выстрела на врага мне всегда хватает. Даже много...

Рассеявшийся туман открыл поле битвы. Хрипел, агонизируя, демон, лежали, как миленькие, ребята. Царство им небесное. Построй их там, боженька, в одну шеренгу и объяви благодарности. От командования и от меня лично...

**МГНОВЕНИЕ 7:** Штирлиц вошел в главный зал. “Чу! — сказал Имр. — Это Штирлиц! Сейчас будет драка...” Штирлиц забрал желтый ключ, мегасферу и вышел. “Нет, это был не Штирлиц!” — возразил Демон. “Нет, Штирлиц!”

По залу заматались огненные шары...

**МГНОВЕНИЕ 8:** “Да, я принципиальный, но не дебил!” — поDOOMал Штирлиц, услышав в главном зале пальбу, и решил сохраниться.

“Рулевое управление служит для поворота налево, направо и в другие стороны”. Так учили меня в разведшколе. Я всегда следую этому замечательному принципу, и поскольку в данный момент у меня очень неважно со здоровьем, делаю налево-кругом-марш и начинаю рыскать по уже пройденным коридорам (я же не дебил — соваться в новые уровни!).

“Ну, Максик, — шепчу я себе, — напрягись, хотя бы одну аптечку, хотя бы упаковочку анальгина-манальгина...”

Мне чертовски везет. В углу холма, заваленного уже закоченевшими трупами, лежит пакет со стимуляторами. Ем все это всухую и тут же слышу, как по моим жилам начинается веселый бег красных кровяных. Так-то лучше...

В другом конце устеленного мохнатым рыжим ковром помещения прикомостился компьютер. Дьявол! Испорчен, запустить не удастся! С ним, право слово, было бы веселее громить всех этих гадов. Но ничего не поделаешь. Разворачиваюсь и бреду прочь. И вдруг — слабый щелчок. Ах, ты еще дышишь! Резко обернувшись, стреляю с пояса, и предательский ПК разлетается на тысячи маленьких осколков.

Ми-же-ваз-передупреждали...

Медленно иду дальше (запомните: штандартенфюреры не бегают, ибо: в мирное время это вызывает смех, а в военное — панику) и вижу, что одна из консолей приоткрыта, а за ней лежит (причем плохо!) красная карточка. Не знаю — когда, не знаю — зачем, но, чую, что пригодится. Может, она кредитная, кто ее знает... Сую прямоугольничек в карман, спускаюсь по лестнице и оказываюсь в том месте, откуда начинал свой поход.

“А не заглянуть ли мне в красную дверь? Может, это дверь сейфа?” — подумал я...

**МГНОВЕНИЕ 9:** Штирлиц остановился у красной двери, на которой крупно, мелом было написано: “Уровень закрыт. Все ушли на фронт”, и презрительно прошептал: “Вот крысы, отсиживаются...”

Красная кредитка с легкостью подошла к проходной панели, растворилась дверь, но денег не отвалила.

“И напрасно”, — подумал я беззлобно и выстрелил по лестнице, по которой спускались “думовские” чины. Чины — все не ниже прапорщика — размазались по окружающему пространству, освободив мне дорогу наверх. На ходу я с тревогой подумал, что обман здесь стал нормой: ни сейфа с бабками, ни обещанного отсутствия врагов.

Следующий зал напоминал, скорее, бассейн, так как был заполнен радиационной жижей. Гнусный голос

счетчика Гейгера вновь забубнил про повышенную радиацию и опасность для моего драгоценного здоровья, но я цикнул на него, и прибор зашкалило.

“Не будешь вопить по пустякам”, — отчитал я Гейгера.

Дико хотелось пить. Я, было, прикомостился, чтобы утолить жажду этим зеленым пойлом (другого-то здесь, похоже, нет), как рядом, на моем “бережку” появился дьявол, изрыгающий из своей зубастой пасти клубы огня. Пламя опалило мне волосатую грудь, я завопил от боли и впихнул в глотку монстра свое ружьишко. А потом вынул и еще раз впихнул. А затем вынул и впихнул еще раз. А потом вынул и запихал еще разок. А после этого вытащил свое ружьишко и запихнул его еще пару раз. И так до бесконечности, пока тот не успокоился...

Тропинка вела меня через гадкую изумрудную жижу, и я, забыв о жажде, пошлепал дальше, иногда оглядываясь в поисках какой-нибудь вражьей твари.

**МГНОВЕНИЕ 10:** “Боевой листок должен быть боевым листком, — поDOOMал Штирлиц и сел делать первый после начала операции боевой листок, — ведь это же не хухры-мухры, а боевой листок!..”

Закончив с боевым листком — а он вышел на славу, особенно мне удались карикатуры на дохлых монстров и на некоего Дж.Ромеро, — я уложил еще пару десятков врагов, потеряв при этом килограмм 15 веса и процентов 30 здоровья, и набрел на маленький вестибюльчик с лифтом, двери которого были услужливо распахнуты.

“Здесь что-то не так”, — как обычно, подумал я и вместо того, чтобы подниматься вверх, как велела совесть, спустился вниз, как подсказывал разум.

Вдоль стены найденной мной комнатенки стояли стройные ряды медпакетов. Я принял на грудь какой-то мик-





стуры (по-моему, это была касторка — уж больно знакомые были потом ощущения), зажевал ее несколькими упаковками галлюциногенов, остальное распахал по карманам. Между прочим, одна из стен этого клоповника была совершенно голой. Меня насторожило, что вся она, кроме одного камня, была напрочь изъедена какой-то дрянью. Ну, конечно!

“Шестое чувство!” — гордо подумал я. Короче говоря, там оказался проход.

Открывшаяся мне узкая лестница вела куда-то вниз и направо. Секунда ожидания — и мои глаза свыклись с темнотой.

Мячиком скачу вниз и... напарываюсь на старого приятеля — чертяку. Говорить на сей раз не о чем, поэтому голова парня с характерным хрустом отлетает в сторону (или в стороны?), а тело неуклюже обмякает на ступенях, загородив мне весь проход.

“Вот бурбон! — думаю я беззлобно. — Разлегся, как свинья в галерее...”

О, майн готт! Когда же я перестану верить людям!.. Представляете, иду я себе, мечтаю о том, как вечером буду сидеть с фрау Бользен в “Элефанте” и пить свое пиво, как эти душегубы из местного гестапо швыряют мне в лицо что-то огненное. Я, конечно, с копыт, а они спешат меня добить. Благо в карманах завалялись таблетки... Когда очухался, ребята были совсем рядом.

Что здесь началось! Такое впечатление, что меня окунули в огненный океан. Один из раскаленных шаров угодил мне в ногу. Но расслабляться нельзя! Подбираю выпавший винт и паляю по кругу.

“А гады!” Тра-та-та-та-та! “Меня голыми руками не возьмешь!” Тра-та-та-та-та! “Ближе, негодяи! Подходите ближе!” Тра-та-та-та-та! “Штирлиц не сдастся!..”

Дикие вопли и гул выстрелов отозвались эхом позади меня, причиняя боль все еще ноющим ушам. Я пополз наверх, с трудом таща за собой вин-

товку. Уф-ф! Наконец, можно передохнуть. Шарю по карманам — вдруг завалялось что-нибудь лекарственное? Отлично! Есть пара колес. Глотаю и ловлю кайф...

**МГНОВЕНИЕ 11:** Штирлиц остановился у двери, на которой крупно, мелом было написано: “Штандартен, если низаплатеш за лекстричество, атключю PlasmaGun!” и спокойно поDOOMал: “Вот гады, обложили...”

Я стоял и тупо — усталость уже давала о себе знать — читал нашкрябанное на двери.

**МГНОВЕНИЕ 11 БИС:** “Какой PlasmaGun?! Они что там — опупели? Я им сроду не пользовался. Трехлинейная, имени товарища Мосина, образца 1898 года — вот моя вечная любовь! Еще с гражданской, где я гонялся в пыльном шлеме за махновцами и басмачами...” — поDOOMал Максим Максимыч Исаев-Штирлиц.

Потом, подняв с пола мелок, исправил орфографические ошибки, сделанные безграмотным демоном, и совершенно случайно, просто желая обо что-нибудь опереться, нажал на рычаг. Дверь взлетела вверх, и я пулей выскочил наружу. Вспомнив демонову маму, я осознал, что нахожусь в лифте, несущимся вниз.

“А-бэ-вэ-гэ-дэ!” — почти истерично, не имея возможности двигаться и гасить, проревел я, нащупывая своего верного винтаря. Лифт между тем летел уже вверх.

“Околдовали демоны! — цитировал я кого-то. — Заперли в тесный бокс и душу вытрясают!..”

Шипя и плюясь ядовитой слюной, передо мной возник очередной черт, с длинных когтей которого капала кровь.

“Хоть бы когти постриг”, — укоризненно подумал я и от души нажал на спусковой крючок. Парень мгновенно

нашел покой у противоположной стены.

“Вот, — подумал я, — и когти стричь не надо...”

Демон истекал красновато-зеленоватой жидкостью, заливавшей ровным лакирующим слоем каменный пол, а мне его было не жалко. Ни капли!

“Совсем ты, Макс, очерствел к чужим страданиям”, — подумал я и попробовал жидкость на вкус. Она по-прежнему была сладкой...

Устало прошлепав по красно-зеленому и замочив в нем по щиколотку ноги, я вновь сел в лифт и спустился вниз. Там обнаружилась комната, в которой в мертвенной тишине лежали восемь окровавленных тел. Зарядив винтаря и захватив с собой запас патронов, я стал искать выход...

**МГНОВЕНИЕ 12:** Штирлиц нажал Tab и склонился над картой уровня. Его неудержимо рвало. На выход.

...Из стены нагло торчал рычаг.

“Похоже, это мой шанс!” — подумал я и повис на нем всей своей похуевшей массой. Раскрылась одна из дверей. Убедившись, что за ней нет никаких гадов, я заковылял по одной из двух дорожек. Сделав круг и вернувшись к тому же месту, тупо пошел по другой, которая вскоре превратилась в лестницу, ведущую куда-то вниз.

Я у очередной двери, но за ней — вот неудача! — целый взвод солдат. Быстренько превращаю их существование в ад, наполнив казарму клубами огня, своих криков и собою, любимым.

Когда дым рассеялся, выяснилось, что из живых я здесь один.

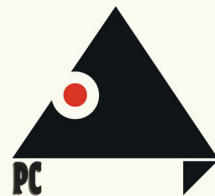
“Эй! — кричу, поводя дулом верного винтаря. — Живые есть? Откликнись!”

Нет мне ответа. Ну и ладушки. Прыгаю в лифт и оказываюсь у памятного туннеля, возле которого — заметил его еще за версту — дежурит демон.

“Перестань шипеть, твоя песенка спета!” — честно предупреждаю я его и стреляю. Точно в сердце. “Авось, еще встретимся!” После этого делаю контрольный выстрел в голову и...

**МГНОВЕНИЕ 13-17** (очень долгое): Штирлиц проснулся в тюремной камере. Он совершенно не помнил, что это за игра, как он сюда попал и какое сегодня число.

Подумав час-другой, штандартенфюрер решил, что если войдет гестаповец, значит, это Wolfenstein 3D, и надо сказать “Гутен морген, вы меня не узнаете? Я штандартенфюрер Штирлиц”, а если войдет Lord Cyber Demon, значит, это DOOM, и надо мочить, мочить, мочить, мочить, мочить, мочить, мочить, мочить, мочить, мочить...



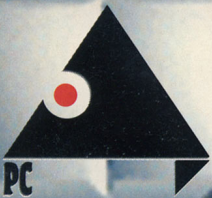
DOOM

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

17





# Формула успех

# А:

# Tetris+Arkanoid=Biprolex

АНТОН ЛИТВИНЕНКО

Как вы считаете, что получится, если соединить две самые известные компьютерные игры? (Успокойтесь, я совсем не о Doom'е и не о Mortal Kombat'е, чей симбиоз — и это очевидно даже ребенку — не даст ничего, кроме печальной солдафонской “Думы о злом командире батальона”). Затрудняетесь? А вот российская фирма K-Division, презрев все проблемы и преодолев все препятствия, взяла и слила в один сосуд настойку на бессмертном “Тетрисе” и наливку из вечного “Арканоида”, получив на выходе нечто громокипящее, уникальное и ни капли не похожее на игрушек-родителей. “Бипролекс” — вот имя этого ребенка-вундеркинда. Соединив в себе лучшие качества обеих игр, новая игровая программа приобрела нечто абсолютно неожиданное: как это ни странно, в ней появилось что-то от... стратегии.

“Бипролекс” — игра для двоих: один, находясь в верхней части экрана, рубится почти что в “Тетрис”, а другой, располагаясь внизу, бьется с “Арканоедом”. Так вот, вся прелесть игрушки заключается в том, что оба игрока тем не менее находятся на одном поле (кстати, временами довольно тесном), и это неизбежно рождает “стратегические” мотивы...

Смысл “Бипролекса” — очистить экран от переливающихся всеми оттенками голубого цвета кирпичиков. Но не просто очистить, а по принципу “кто больше”. Игрок, управляющий ракеткой от “Арканоида”, должен сбивать их шариком, а тот, кто предпочел “Тетрис”, соответственно заполнять и удалять линии, в которых кирпичики находятся. И так как каждый мечтает урвать очковый кусок пожирнее, за право обладания вожаемым кирпичиком зачастую возникают небольшие драчки. Вполне естественно, что в таких условиях многие горят желанием слегка наехать на противника, чтобы тот не мешался под ногами. Способов “укорота” множество, и у каждого игрока они свои. Можно запустить в коллегу по экрану шариком (авось попадет), можно вести прицельную стрельбу, можно зажать его в темном углу или вообще, даже не пытаясь удалить следующий ряд, уронить на него очередную фигуру. Занятие настолько увлекательное, что порой основная цель отходит на второй план, ибо все ваши помыслы только об одном: как бы поизощренной отомстить настырному сопернику. Одним словом, игрушка с одинаковым успехом притягивает и “ворошиловских стрелков”, и тех, кто любит пошевелить мозгами (только — предупреждаю! — не слишком долго: время, что деньги — сегодня есть, а завтра надо занимать).

Кстати, и “Тетрис”, и “Арканоед” существенно усложнены. А порхающие по экрану непонятные создания делают “Бипролекс” еще интересней. Согласитесь, нет ничего лучше, чем иметь возможность добавить к падающей фигуре по дороге еще пару фигур или, напротив, “обтесать” ее до удобоваримого вида. Одно плохо — иногда это может происхо-

дить не вовремя и против желания играющего. Выход один — тренироваться.

Общаться с “Бипролексом” можно очень долго: оригинальный и умный, он почти не утомляет своим многочасовым присутствием на экране, к тому же можно (и нужно) меняться с партнером местами, играя то в “Тетрис”, то в “Арканоед”. Жаль только, что одну из этих ролей нельзя поручить компьютеру, ведь соблазн сразиться в новую игрушку возникает и тогда, когда рядом нет никого. Надеюсь, в следующих версиях подобные пожелания трудящихся будут учтены.

О реализации игры. На мой взгляд, это сделано просто замечательно: оригинальная графика, уйма новых изящных идей. Чего стоят одни только волны, проходящие по кирпичикам при попадании в них! Приятен и звук, во всяком случае он совсем не надоедает. Короче говоря, игра получилась просто отменная, мне даже кажется, что на сегодня это одна из лучших российских игровых компьютерных программ. Иногда, правда, бывает трудно определить положение шарика, мало выделяющегося на фоне летающих по экрану странных созданий и волн от разбитых кирпичиков, однако со временем привыкаешь и к этому.

В общем, остается лишь дожидаться появления коммерческой версии “Бипролекса”, в которой обещано более восьмидесяти уровней, много новых возможностей и прочие радости жизни компьютерного игромана.



## Biprolex

Название	Biprolex
Фирма	K-Division
Рейтинг	
графика:	90%
звук:	80%
сюжет:	101%
Общий рейтинг:	90%

Biprolex

GAMES MAGAZINE #3

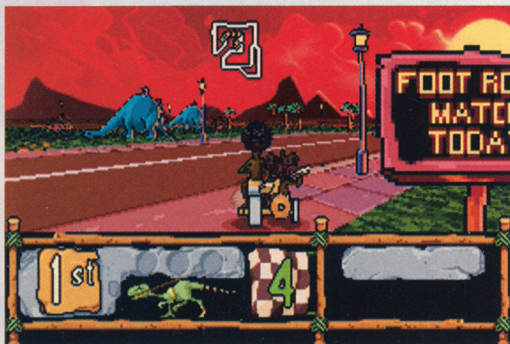


# Байкеры каменного века

Рубен Петросян



...Выскочивший из-за скалы динозавр, ощерившись клацающими полуметровыми зубами, бросился вдогонку за странной парочкой, восседающей на каменном... "харлей-дэвидсоне" с



деревянной коляской. Однако ни водитель мотоцикла — мускулистый ван-даммоподобный громила, ни его пассажирка, не удостоили древнего гада даже презрительным взглядом: дико хохоча, они пролетели бревенчатый мост и рванули к финишу.

Короче говоря, братки, "люди каменного века занимались собирательством, охотой, рыболовством" (см. "Большой энциклопедический словарь", т.1) и гоняли, как чокнутые, на мотоциклах (см. новую игрушку для персоналок B.C.Racers).

То ли исчерпав свежие идеи, то ли решив опроститься, фирма Core Design обратилась к такой, казалось бы, заезженной конкурентами теме, как мотогонки. И — поди ж ты! — получился шедевр: игра состоялась, увлекающая с первых минут действия B.C.Racers ни капли не похожа на своих гоночно-мотоциклетных предшественников.

Быть может, тому причиной оригинальность авторского замысла, поместившего действие в

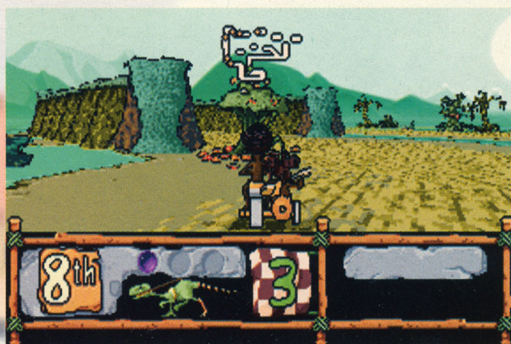
доисторические времена, а именно в каменный век? Очень может быть. Вы встретите здесь и бронтозавров с птеродактилями, и диплодоков с саблезубыми тиграми, и исключительно достойных человекоподобных в шурах и с дубинами. Гонки местных байкеров, способных ради главного приза на любую подянку, проходят на восьми трассах различной сложности. Не переживайте — это не так уж мало, ведь каждая трасса предстает в четырех ни на что не похожих вариантах, определяемых уровнем сложности этапа.

Ну, а теперь перейдем к конкретике игрушки. Загрузившись, вы сразу же (даже не насладившись заставкой, которой попросту нет) попадаете в главное меню, предлагающее либо изменить уровень сложности трассы, либо войти в подменю опций, либо начать собственно игру. Подменю дает возможность выбора управления, смены количества игроков (один или двое), повышения гоночных кондиций соперников, отключения музыки и звуковых эффектов (если, конечно, ваш ПК имеет звуковую карту) и увеличения продолжительности мотокросса (с четырех до восьми кругов).

Чтобы начать действие, требуется остановиться на одном (или двух, если вы играете на пару с приятелем) из шести предложенных компьютером коллективов древних байкеров (о них — чуть позже). При этом некий качок, располагающийся в углу экрана, будет заниматься туризмом. Попробуйте нажать на пробел: парень, вспомнив о своих обязанностях, бросится в гущу вашей "машинки" и вытащит на свет божий огромную каменную плиту с высеченными на ней под-

робными характеристиками той команды, на которую вы положили глаз. Если же вас что-либо не устраивает, либо вы, удовлетворившись описанием достоинств своих гонщиков, подтверждаете выбор, экранный любер, разбив вдребезги плиту о голову, продолжает демонстрацию своих восхитительных бицепсов, трицепсов и, простите, мышц живота.

Итак, дело сделано, команды укомплектованы, можно давать старт. Надо сказать, что сами гонки выполнены просто великолепно: обилие графики и море авторского юмора, толпы разношерстных болельщиков, изящные постройки времен позднего палеолита, ласкающие взор горы на горизонте. Все это выглядит весьма и весьма достойно. Не хотите ли совершить увлекательную ночную



мотопрогулку по... кладбищу, из могил которого выскакивают симпатичные гробики? No problems.

Кстати, о зрителях. Их — детишек, здоровенных увальней, седых дедов и юных неандерталок — "очаровашек" — очень много, где-нибудь за поворотом вам наверняка попадется сам старик Флингстоун, машущий скромненьким синим платочком; всех их можно давить, только вот пользы от этого никакой (если, конечно, вы не маньяк, получающий отяжку от душераздирающих криков и перекошенных лиц жертв наездов).

Меня поразило то, как сильно различаются здесь уровни (в частности, первый и последний — это небо и земля), и если вы одолели лишь начальный этап с его "обтекаемыми" трассами и отсутствием препятствий, знай-



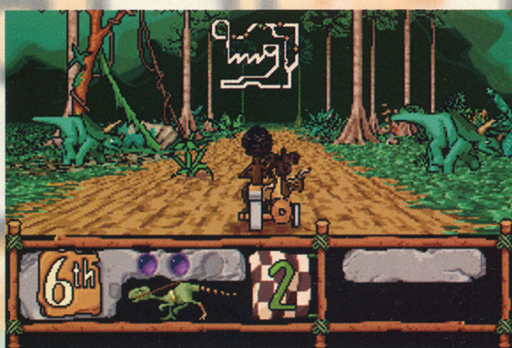
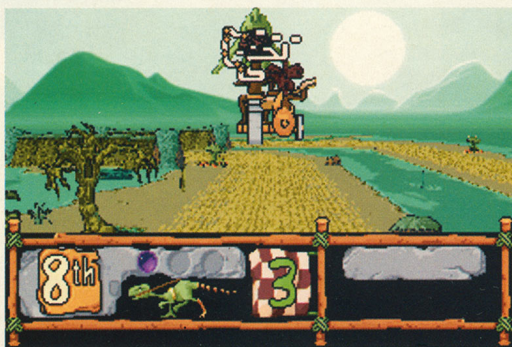
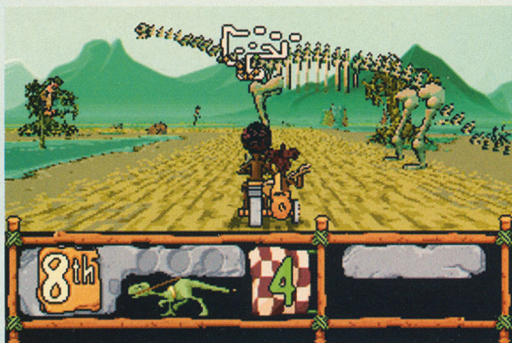
B.C. Racers

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

19





те, что вы абсолютный профан в B.C. Racers'е. То ли дело последний уровень! Маршруты гонок настолько усложняются, что всего лишь на один круг тратится теперь больше времени, нежели раньше на всю игру. Похоже, что с момента старта, даваемого машущим какой-то тряпкой пещерным рефери, до пересечения финишной прямой проходит целый век. И этот век полон ожесточенных манипуляций с неподдающейся "клавой" (мышкой, джойстиком) и острейших переживаний за своих любимцев. К слову сказать, любую трассу можно "скруглить", то есть всегда присутствует возможность как-нибудь срезать угол или целый участок пути. Впрочем, начав хитрить, скоро задумываешься, а не лучше ли было оставаться честным парнем и ехать вместе со всеми.

Массу неудобств доставляют и препятствия, так и норовящие убить вас электро-током (разряды жутких доисторических молний), засыпать до самого "не могу" песком (песчаные бури), сожрать со всеми потрохами (стада наглых динозавров), провалить в преисподнюю (открытые канализационные (?) люки). Одно хорошо: стихийные бедствия мотокросса достают и ваших соперников (увы, не так часто, как вам хотелось бы — боженька-компьютер все же бережет своих байкеров).

Гоняясь за птицей удачи, не вздумайте падать в воду (лед, грязь и дерьмо) или срываться с моста в пропасть. Вас, конечно, спасут — какой-нибудь задрипанный птеродактиль вытащит вас на трассу, но процесс будет настолько тягучим, что вы не раз пожалеете о своей неловкости. На мой взгляд, это единственный неудачный момент игры: мысль нажать на Reset прямо-таки разрывает ваши томящиеся мозги, с негодова-

нием анализирующие неторопливые движения спасающего вас неуклюжего динозавра. Сколько соперников проشمывает к финишу под его ленивыми крыльями!

Все команды мотокроссменов обладают определенной начальной энергией, которая убывает с каждым столкновением (с конкурентами или препятствиями). Около старта всегда лежат куски мяса, которым питается ваш... мотоцикл (а вы думали, что он у вас с ДВС? Не тут-то было — вместо пламенного мотора у вашей каменной "хонды" сердчишко от... динозавра). Интересно, что противников можно "обижать", толкая их на деревья, прыгая им на головы или сталкивая в пропасть с узенького мостика. Впрочем, не увлекайтесь: ребята они заводные и терпеть ваши выходки долго не будут, начав со всей компьютерной страстью наносить ответные подлые удары. В общем, прежде чем переходить на рукоприкладство, крепко подумайте; в противном случае добраться до финиша будет ой как не просто!

Победители каждого заезда получают определенную толику призовых очков, которые суммируются в конце этапа. Неандерталец, пришедший к финишу последним или вовсе не добравшийся до заветной черты (например, сломавший свой мотоцикл), выбывает из соревнований. Однако у него остается несколько утешительных возможностей промчаться по трассе еще раз. Счастливы же продолжают гоночный марафон, победителем которого становится байкер, набравший максимальное количество очков.

Наконец, расскажу о самих гонщиках. Первая предложенная компьютером пара, состоит из панкующего качка Глифа и его милашки Рокси, которая, заботясь о своей



привлекательности, сидит на (!) мотоциклетной люльке, элегантно сложив ножки, растущие, как водится, из самой шеи. Шварц и обаятельная дива — редкостные середнячки, не выделяющиеся ни по од-

когда девчонки побеждают; горю не границ, когда их постигает неудача. Долговязая Гранти, которая в этой паре за водителя, предпочитает посадку “амазонка” — скрещенные ноги свешены в одну сторону (чудо, а не зрелище!). Тина — типичная секс-бомба, то бишь, как говорится, все при ней. Девицы составляют на удивление приличную команду, имеющую самую высокую стартовую (и не только) скорость. Увы, им чуждо насилие, а без мордобоя в B.C.Racers'e не победить.

Весьма занимательны

Брик и Гарри, пренебрежительные типы с ужимками “челноков”. Небритый и вечно хмурый Гарри мощнее напарника, поэтому, если вы посадите парня в коляску и дадите ему полную власть распускать руки, эта команда получит лучшие физические кондиции. Однако на этом их достижениям приходит конец, так

ленные трусы, за “водилу”. Юниор сидит в коляске и лупит всех и вся огромной дубиной (ай да детка!). Впрочем, ребенок он и есть ребенок, так что с силенкой у этой парочки не очень. Батя и отпрыск берут другим — прекрасной скоростью. Любопытно, что когда они выигрывают, папаша вдруг обнаруживает недюжинную силу и легко, одной левой поднимает свой мотоцикл. Не советую вам, поставив



на Чака и Юниора, проигрывать: пацан зальет все игровое поле морем слез.

И наконец, негры-разгиляды

Джим и Боб (к тому же, кажется, еще и алкаши). Боб, сидящий в люльке, никогда не расстается с гитарой, бренча даже во время гонки. В общем, как вы понимаете, ему не до драки. Другие же характеристики этого тандема очень и очень приличны.

Итак, вы можете остановиться на одной из шести команд, однако в гонке их участвует восемь: добавляется пара зеленых братков-динозавров, стартующих по отдельности. Ребят зовут Стегги и Сигги. Мальчики довольно сильные, но скоростью не отличаются, в общем, типичные аутсайдеры. Громоздкие и предельно тормозные, они станут вашей последней надеждой не вылететь из гонки на каком-нибудь крутом этапе. Берегите их.

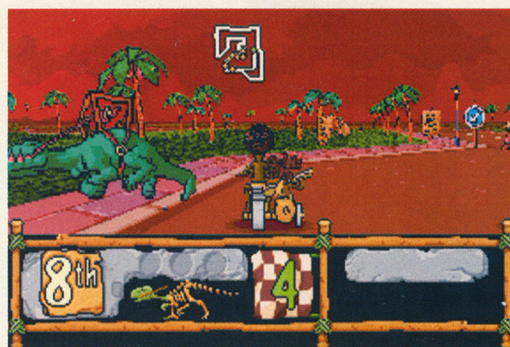
Скорости и удачи вам на древних дорогах!



ному показателю. Но у них нет и слабину. К тому же это наиболее гармоничная и подходящая друг другу пара B.C.Racers'a.

Далее следуют симпатяги Садо и Сид. Садо — это нечто среднее между саблезубым тигром и большой собакой. Сид же — типичный панк-недомерок (видно, курить начал прямо с пеленок) с огромным “гребешком” на голове. В отличие от своего задумчивого приятеля, панк сует нос во все дырки, а когда выигрывает любит поиздеваться над соперниками. Впрочем, парнишке отнюдь не до издевок и хохм, когда они приходят последними: раздосадованный Садо, вспомнив о своем животном происхождении, попросту... съедает напарника. Ребята не отличаются скоростью езды, зато неплохо дерутся.

“Обаяшки” Гранти и Тина предпочитают мини и очень чувствительны: радость бьет через край,



как остальные показатели у ребят довольно посредственные.

Далее идут Чак и Юниор — скорее всего, отец и сын. Папа, толстый небритый битюг, из одежды больше всего предпочитает зелье



## B.C. Racers

Название

B.C.Racers  
Core Design

Фирма

Рейтинги

графика:

90%

звук:

80%

сюжет:

70%

Общий рейтинг:

80%

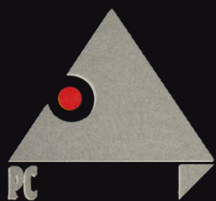
B.C. Racers

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

21





## ...И понеслись они по "Трубам"!

Максим Белянин

*"Мэджик Карпета", пожалуйста. Только свеженького!  
(подслушано у пивного ларька)*

Игры бывают разные: для пифистов (DOOM пресловутый, свежееинсталлированный), для гринписовцев (SimCity), для людей в белых халатах (Mortal Kombat), для длинноногих девиц (Lines, Tetris, Biprolex, Toppler...) и для нас, любимых, закореневших в своей альтернативности поклонников всего психоделического. Речь, как вы уже догадались, о "Трубе".

(Замечание первое. Ниже я, может быть, впервые в жизни попытаюсь честно, не прибегая ко всяким вывертам и изыскам а-ля гг. М.Хохлов и А.Литвиненко (интересно, кто скрывается за этими немудреными псевдонимами?), описать игрушку, которая занимает все мое время вот уже несколько недель кряду. Честно вам скажу: спать перестал, есть забываю, журнал и любимую де-

вушку забросил, только иногда, в минуты наивысшего наслаждения от игры высываюсь в окно, делаю пару глотков озона, кричу прохожим: "Дело — труба!" и... тут же бегу к заскучавшему PC. Короче, долой ежиков-мутантов! Хватит про политические убежища под чьим-то диваном! Нет тяжелейшему гону о яп-понских мордovorотах и естественном отборе среди танков! Все это пустое, когда имеешь дело с настоящей психоделической игрушкой. Отныне мой девиз: только правду-матку!

Замечание второе. Вообще говоря, первой психоделической игрой был (и остается) пажитновский "Тетрис". Предельно абстрактный, внешне тупой до безобразия, он тем не менее способен заразить вас похуже бубонной чумы. Мой лозунг: кто

не играл в "Тетрис" хотя бы одну ночь, недостоин называться славным именем "игроман".

Замечание третье. Да... Только попытался избежать осеннего гона, как тут же в него вляпался. Похоже, что это влияние писулек все того же М.Хохлова (как бы его увидеть? где ты, загадочный и плодovитый друг, отзовись!), прожужжавшего все уши своими ежиками; а может, это надвигающаяся осень? или, нет, скорее, близящаяся зима и неминуемая весна... Ежики, между тем, активно мигрируют. Многие из них

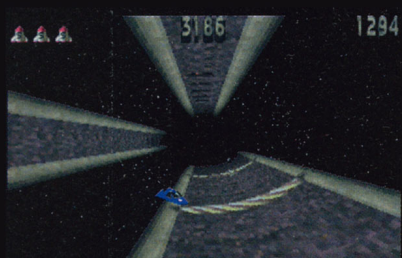


Slip Stream

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine 22





ющей общественности необра-  
тимо испорчены, народу сегод-  
ня подавай красивую коробку,  
мультки, живые голоса и “до-  
хлые” сюжеты. Печально...

Замечание финальное. “Тру-  
ба” выпущена компанией Bull-  
frog, активно продвигающей ны-  
не своего другого “ребенка” —  
Magic Carpet’a (правы крестьяне  
— в семье не без уроды); пого-  
варивают даже, что будет вторая  
часть. Оно и заметно, ведь на  
каждом повороте родной трубы  
приварена рекламка постылого  
Magic Carpet. Между прочим,  
ход тонкий, ибо, нагладевшись  
на эти незатейливые картинки и  
спутившись вниз к ларьку, в ко-  
тором чего только не продают,  
так и норовишь вместо “Пару жи-  
гулевского сока, пожалуйста”  
ляпнуть что-нибудь вроде “Лит-  
ров десять Мэджик Карпетов,  
только посвежее”. И ведь ляпа-  
ешь, а потом играешь — с друзь-  
ями и подругами. Всю ночь. А на  
утро — вновь про Мэджик Карпе-  
тов вворачиваешь. Только на сей  
раз с оптовой скидкой. Как по-  
стоянному покупателю.)

Да... Учение великого гонщи-  
ка живет и побеждает, новое по-  
коление надолго выбрало трубу,  
а психоделические верблюды  
истоптали все дороги, которые,  
как известно, ведут к станции  
метро “Университет”...

ненного видео про наворочен-  
ные космические корабли следу-  
ющих веков, ни унылых лично-  
стей, тихо накаркивающих оче-  
редной (163-й по гамбургскому  
счету) конец света... Только са-  
ма игра и немного красивого му-  
зона.

Суть в следующем. Вы управ-  
ляете такой ма-а-аленькой кос-  
мической ракеткой, летящей по  
такой большо-о-ой — с замысло-  
ватыми изгибами, поворотами и  
врагами — трубе. В последней  
проложена некая виляющая трас-  
са, ускоряющая ваше движение,  
если вы на нее попали. Цель иг-  
рушки проста и до экстаза нео-  
жиданна — надо добраться до  
конца этого самого трубопрово-  
да “Москва — Тьмутараканск”. В  
общем, как говорят в народе, и  
понеслось оно по трубам...

Вот, собственно, и все. Да  
только играть в это “вот, собст-  
венно, и все” можно до посине-  
ния.

(Замечание четвертое. Лю-  
бопытно, что игрушка появилась  
на свет примерно в январе, в ви-  
де shareware-версии, но уже в  
июле вышла полная версия, со-  
держащая аж 50 уровней, повы-  
шенное содержание врагов и  
более изысканную музыку. И все!  
Больше ни-че-го! Стыдно, госпо-  
да хорошие... А ведь запросто  
могли того же видео понапихать,  
речь оцифровать и “раздуть”  
Tube до размеров CD; и приоб-  
рела бы тогда любимая “Труба”  
респектабельность и жуткую...  
скуку. Что поделывать, вкусы игра-

рванули самолетами “Люфтан-  
зы” в Ташкент (там тепло, там яб-  
локи), остальные, самые хитрые  
пошли пеходралом на северо-  
запад, к солнцу...)

И об игре. Ничего кроме  
собственно игры в Tube (или, по-  
нашему, в “Трубе”) нет: ни залих-  
ватской заставки, ни прилат-

## Tube

Название

Tube

Фирма Bullfrog Productions

Рейтинг

графика:

□□□□□/2

звук:

□□□□□/2

сюжет:

□□□□□

Общий рейтинг:

□□□□□

Slip Stream

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

23





Дмитрий Ключев

# Корабль на рейде, капитан!



Спешу обрадовать поклонников “Цивилизации”! Не беда, если вся игра неоднократно и насквозь пройдена, а ваше славное имя на веки вписано в первую строчку рейтинга. Не отчаивайтесь, на этом полная приключений жизнь первооткрывателя не заканчивается, ибо совсем недавно на российском небосклоне компьютерных игр зажглась еще одна звезда — Voyages of Discovery (VD). На мой взгляд, новая игрушка способна расшевелить даже самого взыскательного и пессимистичного игрока, который, уверен, вновь ощутит в себе прилив энергии и надолго забудет о существовании других развлечений.

Бороздить просторы мирового океана, открывать все новые и новые острова и континенты! Кто из нас не жалел в детстве об отсутствии на карте белых пятен, о том, что мир давно уже исследован вдоль и поперек! Так вот, в этой игре весь мир — сплошное белое пятно и, как вы понимаете, пылливому человеку есть где разгуляться.

Voyages of Discovery позволяет повернуть историю вспять. При этом играющему предоставляется почетное право почувствовать себя на месте таких великих путешественников, как Джеймс Кук, Васко да Гама, Христофор Колумб.

Выбрав из предложенного меню наиболее приглянувшееся имя и, следовательно, национальность (можно стать англичанином, португальцем или, если ничего другого не остается, испанцем), вы отправляетесь в плавание из порта той страны, в которой теперь имеете честь проживать. Впрочем, если очень захочется, в стройный ряд великих можно вписать собственное имя (игрушка позволяет), но при этом отплыть из белокаменной все равно не удастся.

Как и любому отправляющемуся в длительное путешествие капитану, вам придется преодолеть все тяготы портовой жизни. Корабль есть, но на нем пока ни души, а из провизии, похоже, лишь крысы в трюме.

Все бы хорошо, но и в этой — мнимой — жизни не обойтись без конкурентов, так что игра просто не запускается, если вы не выбрали хотя бы одного персонажа, болеющего за компьютер. Чуть позже этот (или эти) герой доставит вам уйму хлопот... А пока — “мы с тобой пройдем по кабакам, команду старую разыщем...”. Ребята — матросы и солдаты, как водится, сидят в пивных.

Плавание предстоит долгое и “съест” массу продуктов: помимо команды примите в расчет аборигенов, с которыми, быть может, придется встречаться. В общем, припасите что-нибудь и для них. И не жалеете денег, иначе спустя какое-то время капитана начнут будоражить вести о голоде среди членов экипажа. Сообщения будут сопровождаться душераздирающими картинками матросской жизни, и у вас сами собой польются горячие слезы.

Если у вас проблемы с деньгами, можно заглянуть в банк, где без особых проволочек вам выдадут вполне приличную ссуду. Главное здесь — не затягивать с возвратом средств, иначе где-нибудь в середине приключения на борт придет печальная весть, что судно продано за долги. Скажу честно, при этом испытываешь такое ощущение, будто из-под тебя выбивают стул. Обидно до соплей, да ничего не поделаешь...

Дабы не выглядеть профаном, обратитесь к историку, который выдаст вам всю информацию о текущем положении дел в мире, а заодно и о вкладе вашего государства в почетное дело “закрашивания” белых пятен.

Ненадолго все же обращусь к незабвенной “Цивилизации” и позволю себе провести некоторые параллели между ней и игрой, которую с удовольствием рецензирую. Итак, прогресс не стоит на месте, и это, несомненно, не может не радовать: на мой взгляд,

Voyages of Discovery

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

24



VD примечателен более совершенной графикой и совсем недурным звуком. Это здорово, когда герои игрушки не стреляют в вас из колонок воплями и писками невообразимых тональностей, когда льется спокойная, мелодичная и, главное, приятная музыка, не нагнетающая обстановку и не заставляющая тратить лишние нервные клетки, когда становится особенно “жарко”.

А графика? Она лучше “цивилизаторской” почти по всем параметрам (а может, и по одному, но самому главному — таланту сотворивших ее художников). Voyages of Discovery позволяет, не напрягая особенно воображение, в полной мере ощутить дух средневековья. Перед нами предстают очень симпатичные виды портов, улиц и площадей, можно увидеть картины, отражающие некоторые эпизоды из жизни людей той эпохи...

Если вам не удастся почувствовать достаток в реальной жизни, не беда, это ощущение может прийти к вам в игре. Подойдя к происходящему (в частности, к торговле) с умом, можно не на шутку разбогатеть. Так, в порту всегда можно купить еще один корабль (а то и больше). Если же вы потерпели фиаско, что ж, ничего страшного нет и в этом — покупатели на корабль всегда найдутся. Главное, впрочем, за всеми денежными делами

не забыть о вашем основном предназначении и не стать сухопутной крысой.

Вы только вслушайтесь: родной порт! Как приятно использовать в качестве перевалочных баз порты и доки, построенные, так сказать, собственноручно. Вообще говоря, возможности к расширению сферы собственного влияния в мире VD практически неограниченны. Начиная игру с суммой, достаточной лишь для снаряжения одного корабля, в дальнейшем можно приобрести целую эскадру. Да что там суда, вы строите целые города!

Кстати, при желании, можно работать и сообща, так как игрушка позволяет быть в деле сразу четырем игрокам...

Итак, сначала лишь маленькая пристань, позже — целый порт, вокруг которого выстраивается огромный город со своими церквями, тавернами, замками и площадями. И все это — вашими руками или, по крайней мере, на ваши деньги и вашими основополагающими молитвами. Честное слово, это воодушевляет!

Я приглашаю поиграть в VD не только тех, кто мечтает о карьере великого финансиста, но и всех ощущающих себя морскими пиратами (в душе, конечно). Вам скучно просто так “гонять кораблики”, вас притягивают захватывающие поединки с соперником (а лучше сразу с несколькими)? Нет ничего проще! Выбирайте максимальное количество врагов, загружайте

судно под завязку оружием и солдатами и... И спокойная, размеренная игра превращается в захватывающий боевик, ибо без сражений вам никак не обойтись (если не с конкурентом, так с пиратами).

Игра ждет вас, играйте и выигрывайте. Предупрежу лишь об одном. Не надейтесь пройти ее минут этак за пятнадцать, не удастся. Voyages of Discovery — для тех, кто тривиальным стрелялкам и ходилкам предпочитает серьезные игры; для тех, кто любит надолго уходить в мир, предлагаемый создателями компьютерных троп, ведущих своих гостей сквозь огонь, воду и медные трубы — вперед, к достижению блистательных целей.



## Voyages of Discovery

### Название

Voyages of Discovery

### Рейтинги

#### графика:

□□□□/2

#### звук:

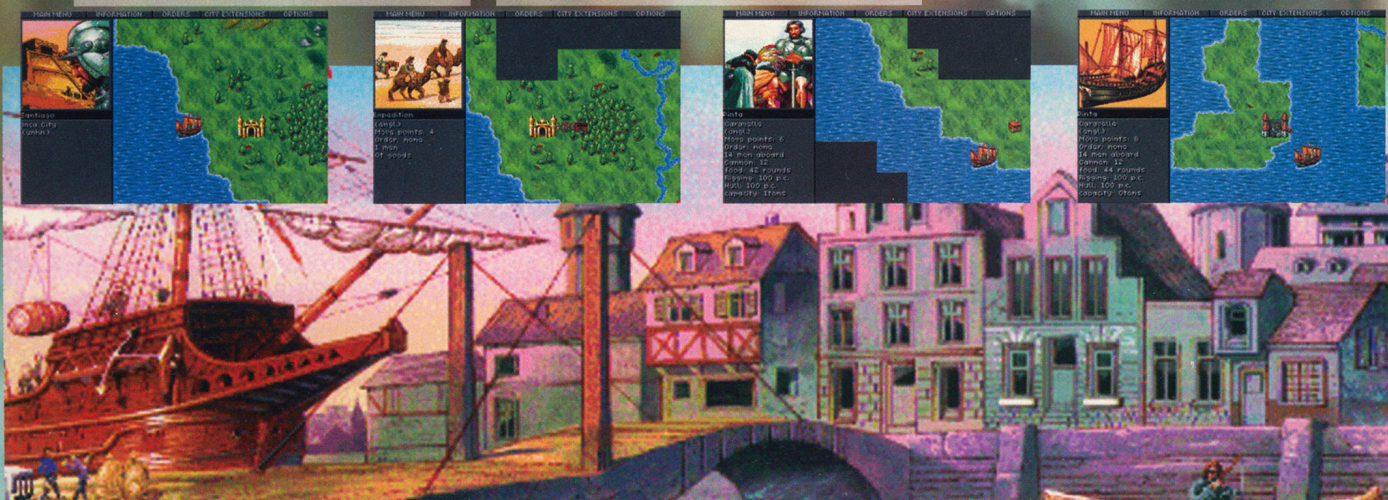
□□□□/2

#### сюжет:

□□□□/2

#### Общий рейтинг:

□□□□/2



Voyages of Discovery

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

25





# ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ

## но только железнодорожные

Екатерина Лесовая

Сразу же поясню, что загадочное "1830 Railroads & Robber Barons" — не что иное, как "Железные дороги и грабители-магнаты". Полагаю, что эта ремарка снимет многие вопросы и позволит вам лучше представить игру, в которой приходится оперировать крупными денежными суммами и можно — в случае удачи или неудачи — стать закоренелым магнатом или жалким банкротом.

Поклонники стратегий имеют в арсенале огромное количество игр, в которых можно строить, управлять, покорять и богатеть. Можно завоевывать земли, создавая на них на свой вкус и цвет города, живущие по вашим собственным экономическим теориям. Можно заселять планету, заботясь о техническом прогрессе, а затем, не удовлетворившись масштабом своей экспансии, отправиться к далекому и неизведанному миру. Можно посвятить все свое время "закрашиванию" белых пятен, плавающая по морям и океанам на собственном судне в компании славных и работающих морячков...

Создатели "1830..." предлагают вам стать одним из величайших магнатов прошлого века, занимавшихся финансированием нового

по тем временам дела — строительства железных дорог. Представляете, сколько противоречивых размышлений вызвали в начале 1830-х годов известия о появлении огнедышащих гладко и быстро ползающих бронированных рептилий?

С одной стороны, размышляли тогдашние богатеи, финансирование этой новинки даст быстрый способ передвижения, за которым будущее — хотя бы за счет освоения необжитых земель (снабжение первопоселенцев способно принести неплохой доход). С другой стороны — а вдруг строительство чугунок окажется убыточным, ведь люди так неохотно расстаются со всем старым? А козни, которые будут строить конкуренты (их может быть до пяти человек)?.. Но, послушайте, как же это здорово, как романтично — создавать причудливо разветвляющиеся артерии дорог, по которым побегут постоянно совершенствующиеся поезда. Ваши поезда! Ваши локомотивы! Ваши депо! Ваши станции и полустанки! Ваши стрелочники и станционные смотрители!.. Неужели неприятно оставить с носом многочисленных противников и стать богатейшим из железнодорожных королей!

Играющий в "1830..." един в двух лицах: он одновременно и магнат (независимый предприниматель), и президент железнодорожной корпорации. Стать президентом необходимо для того, чтобы, будучи магнатом, зарабатывать приличные деньги (власть никогда не бывает бедной). От решений президента, касающихся строительства новых дорог, приобретения ж.д. составов и распределения прибылей корпорации, зависит ваш личный успех.

Итак, основная цель игрока — сколотить солидный капитал, что, как правило, достигается путем владения долями (или паями) в восьми железнодорожных корпорациях. Если вы — обладатель самого крупного пакета акций, то автоматически становитесь президентом компании. Заботясь о процветании вверенного вам предпринимательского коллектива, постарайтесь не забыть о своих собственных доходах и не скатиться до банкротства (как вы думаете, почему?). Кроме того, следите за наполненностью денежных закромов банка, так как их полное истощение означает конец игры...

Документация на "1830..." содержит исторический экскурс в одноименный год, где приведены описания личностей железнодорожных королей того времени (выбирайте по вкусу), и, что самое главное, пример игровой ситуации, сопровождаемый мыслями (!) того, кто все-таки решился вложить деньги в железнодорожное строительство.

На мой взгляд, игрушка способна удовлетворить запросы самых капризных игроков (подобная "всеугодливость" в стратегиях редкость); при желании игра в "1830..." может длиться очень долго, а уровень ее сложности может быть самым изощренным; если вы





— отъявленный коллективист, пожалуйста, сыграйте вдвоем!

...Выбрав оппонентов, чьи портреты появятся затем на экране, игрок включается в торги за частные компании (их шесть, каждая имеет свои преимущества и, естественно, свою цену). Когда, после долгих, но вполне джентльменских



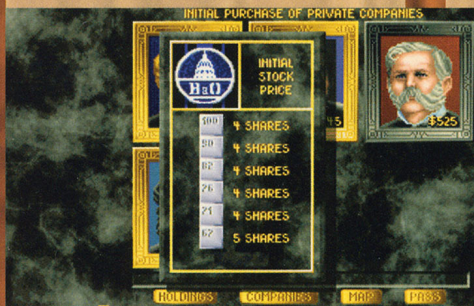
споров и даже скандалов, торги заканчиваются, магнаты по очереди скупают (или продают) содержимое фонда, что может позволить им стать во главе одной или нескольких железнодорожных корпораций. Добиться президентства, в общем-то, довольно просто: надо лишь приобрести президентский сертификат — очень красивую бумажку, ценой вдвое дороже остальных сертификатов, и завладеть большей частью фонда корпорации. И еще одно. Чтобы иметь приличные дивиденды, необходимо вкладывать деньги не только в свою, а в несколько корпораций. Похоже, что это сделано специально для любителей риска, так как намного обостряет и усложняет соревнование.

Здесь-то и начинается самое захватывающее и продолжительное: перед вами карта, на которой есть отметки о стоимости тех или иных участков (само собой, на воде ничего не построишь, а в горах это влетит в копеечку) и доходе, приносимом вашими поездами, доставляющими в города ценный груз или пассажиров. В больших городах возможно строительство станций — а это, опять же, деньги!

Ваша задача — прокладка железных дорог между населенными пунктами, что позволит вашей корпорации начать перевозки (цена на поезд различна и зависит от их способности проходить большее или меньшее расстояние); понятно, что сделать это желательно как можно раньше, дабы опередить воинственных конкурентов. Но драк, не волнуйтесь, не будет, так

как ходы делаются только по очереди. Вообще говоря, общаясь с "1830...", чувствуешь себя детсадовцем: можешь делать все, что угодно, но строго в рамках правил, отойти от которых тебе не дадут ни в коем случае!

Карта, о которой мы только что говорили, уже содержит хаотично разбросанные обрывочки дорог (инопланетяне их пона тыкали, что ли?), так что, воленс-ноленс, придется плясать от них. Но все нервные и финансовые затраты с лихвой окупятся, когда вы получите первые дивиденды и перед вашим довольным взором предстанет стройная железнодорожная система, охватывающая богатые североамериканские города. По некогда пустынным и унылым землям, весело гудя, побегут ваши поезда. Счастливое насе-



ление будет бросать в воздух чепчики и кричать "Слава любимому магнату г-ну Иванову (Петрову, Сидорову)!" А довольному Иванову (Петрову, Сидорову) только и останется, что считать денежки. Ну не рай ли!..

Проспект игрушки дает вам рекомендации о том, как добиться максимальных прибылей и проявить при этом наибольшую изворотливость и рациональность.

Самым дорогим из предлагаемых вашим ПК средством передвижения является дизельный поезд, стоящий 1100 монет (в 14 раз дороже самого первобытного ящика на колесах). Но не зрите в цену, зрите в корень: этот состав может курсировать между сколь угодно большим количеством городов. До появления дизеля игроющему предстоит возиться с поездами, обслуживающими от двух до шести населенных пунктов. Каждая корпорация располагает ограниченным количеством поездов какой-либо модели, и это может показаться неудобным. Но

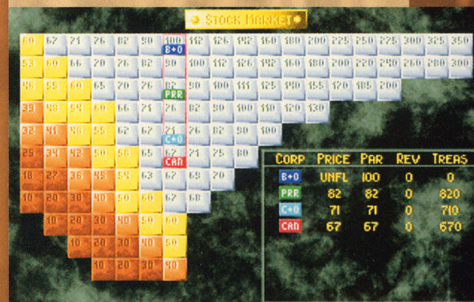
не забывайте, что составы со временем обновляются.

Как и в жизни, невозможно президентствовать безмятежно, и иногда вождь денный пост переходит к более удачливому, а значит, и состоятельному магнату, чья доля в корпорации превысила вашу. В подобных случаях компьютер перераспределяет финансы так, чтобы непродоваемый президентский сертификат оказался у нового президента.

В любой момент можно (порой это просто необходимо) просмотреть наличный капитал — как свой, так и любого из конкурентов, ознакомиться с исторической информацией, со сведениями о частных компаниях или о распределении акций корпораций. Не составит труда взглянуть на общую карту железнодорожных путей или поменять что-либо в опциях. На-

пример, вы можете играть без введения (или изобретения) дизельных поездов, вызвать перед игрой карту местности и оценить ее критически на предмет удобоваримости (как-никак, а придется вглядываться в нее часов этак пять), добавить в "тело" игрушки девятую железнодорожную корпорацию, увеличить длину путей...

Думается, что на этом перечисление можно приостановить, так как вы наверняка уже поняли, что



железнодорожные короли могут все. Была бы удача, было бы желание. Удачи вам и желания — играть в 1830 Railroads & Robber Barons!

1830 Railroads&Robber Barons	
<b>Название</b>	1830 Railroads&Robber Barons
<b>Фирма</b>	The Avalon Hill Game Company
<b>Рейтинг</b>	70%
<b>графика:</b>	80%
<b>звук:</b>	90%
<b>сюжет:</b>	80%
<b>Общий рейтинг:</b>	





# Под крылом самолета чего-то скрипит

*Только-только появившаяся в нашем отечестве игрушка Slip Stream 5000, являющаяся, на первый взгляд, обыкновенной леталкой, в действительности резко отличается от своих многочисленных собратьев по жанру. Рискну даже назвать ее игрой нового поколения.*

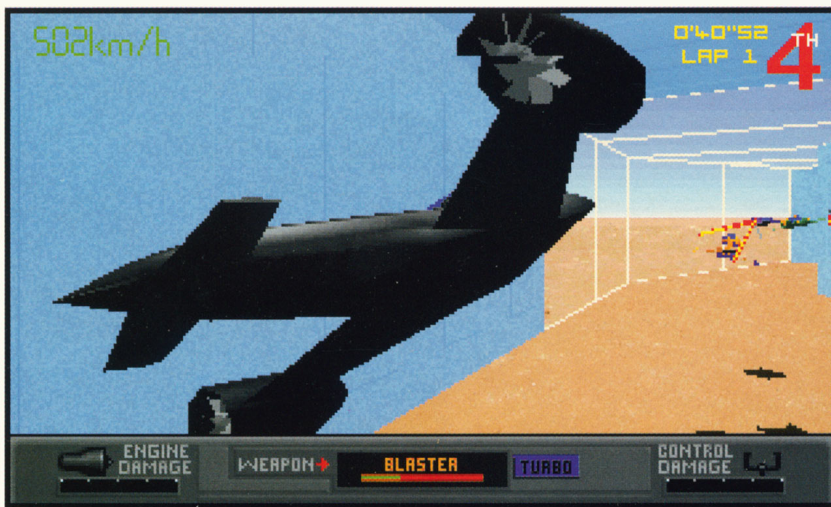
Сразу же возьму быка за рога: цель играющего в Slip Stream (SS 5000) — полет на некоем летающем агрегате, о котором современная научно-техническая мысль только-только начинает мечтать. При этом, рассекая вполне определенные воздушные просторы старушки Земли, пилот может и должен поспорить в скорости с конкурентами. Другими словами, игра представляет собой очень удачный симбиоз классической леталки с не менее традиционными персонально-компьютерными гонками. Правда, вынужден заметить, что гонки эти весьма и весьма необычны: так, отчаявшись обогнать противника, вы можете пустить в ход свои... пулеметы. Как говорится, не мытьем, так катаньем, не добрым словом, так кольцом. Только представьте, как изящно это выглядит: парень тужится, что есть мочи давит на газ, рулит, а вы его раз-раз, и в дамки! Лепота...

Понятно, что вас манит не дымообразная слава победителя, пи-



лота-аса, а вполне реальные, вкусно хрустящие "зеленые" (ради них вы готовы на все): за успех на каждом этапе воздушных гонок полагаются приличные премиальные. На заработанное таким образом можно оснастить свой самолет новыми двигателями, купить более мощное оружие (от тривиальных пулеметов до загадочных супер-бластеров), заправиться топливом.

Ну, а есть ли в SS 5000 разнообразие в самих летательных аппаратах? Конечно, хотя, к сожалению, агрегаты, обладая определенными специфическими свойствами, очень похожи. Так что, выбирая то или иное воздушно-гоночное средство, игроком движут, скорее, эстетические пристрастия, нежели соображения выгоды. Каждый аппарат наделен командой "прислуги за все". Чаще всего это резкие ребята с дико горящими вытаращенными глазами (можно подумать, они только что вернулись из построившей коммунизм Кореи), а также симпатичные



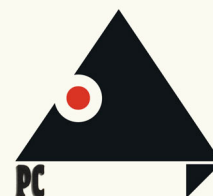
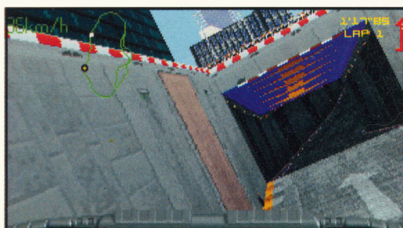
Slip Stream

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

28





(похожи на изящных пантер) девушки, одетые в нечто, что лишь отдаленно напоминает цивилизованные наряды.

Определив “оружие победы”, вы выбираете местность, в которой будете летать — урбанизированный донельзя Нью-Йорк, солнечную Аризону или, к примеру, диковатую Австралию. Собственно полет сопровождается показом плана местности (на него нанесено даже положение ваших соперников), кроме того, в кабине есть зеркало заднего вида, дающее неплохой обзор.

А теперь о том, что, на мой взгляд, ставит эту игрушку выше других леталок: полеты в SS 5000 могут совершаться не только, естественно, в небесах, но и в горных ущельях, туннелях... Скажем, стартуете вы именно в туннеле. Под шквал оваций восторженных зрителей. (Не пробуйте испытывать свои новые пулеметы на этих ни в чем не повинных людях, не выйдет! Прозорливые авторы пре-



ется в Slip Stream. (Одно попутное соображение: что если все игрушки с убийствами будут теперь сетевыми? О чем тогда будут говорить старые добрые друзья, встретившись после долгой разлуки? Понятно, о чем — спорить, кто сколько завалил “фрагов” в DOOM'е или в Slip Stream'е. Дело это? Конечно, нет. Не пристало нам — мирным людям — и об убийствах... Вывод: срочно нужна пацифистская сетевая игра. Что-нибудь типа “Тетриса” или, скажем, “Арканоида”. Но чтоб человек на 35-40, не меньше.)

Закругляясь, должен с удовлетворением отметить высокое качество звукового оформления игрушки. Положим, мне еще не приходилось сталкиваться с такими леталками, в которых полет сопровождался бы реальными “самолетными” шумами — аэродинамическими всхлипами, стонами и подвываниями. А в SS 5000 это так! Но и это не все. Если вы летите в горах на низкой высоте, динамики ПК “выдают”... скрежет обшивки о породу (над рекой пилот слышит плеск воды и т.п.).

Наконец, Slip Stream обладает довольно реалистичной графикой и приятным интерфейсом. Одним словом, летать вам не перелетать!

дусмотрели кровожадность игроков и оставили для расправы только конкурентов-пилотов. Думается, этого вполне достаточно.)

Другое отличие от традиционных леталок заключается в том, что вы способны перемещаться вспять, в обратную сторону; кроме того, лабиринт, в котором вы летите, вовсе не прям, как правда, — в нем есть ответвления, в которых очень легко заблудиться...

А теперь — внимание! Играть можно и вдвоем. Как в сети, так и по модему. В общем, друг позна-

Slip Stream	
Название	Slip Stream
Фирма	
Рейтинг	
графика:	□□□□/2
звук:	□□□□/2
сюжет:	□□□□/2
Общий рейтинг:	□□□□/2

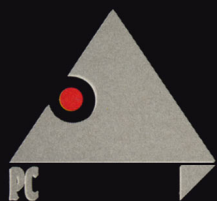
Slip Stream

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

29





# НАШЕ ДЕЛО ПРАВОЕ! ВРАГ БУДЕТ!

Сергей Бублик



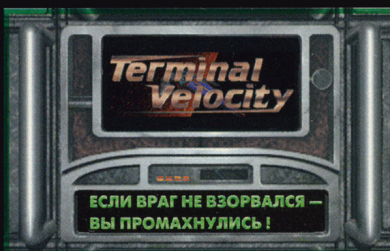
Надеюсь, вы уже догадались, что неформальным символом третьего номера "Магазина..." стал ежик, существо милое и трогать которое не могли. Все без исключения журналисты питают прямо-таки нездоровую страсть к колючим, которые по количеству упоминаний уже переплюнули даже знаменитую "думскую" пилу и не менее эпохальный удар пяткой в голову из Mortal Kombat'a.

Вынужден признаться, что какого-то отдельного колючего любимца у "МИ" нет (разве что хохловский ежик-мутант). Ежи интересуют нас "у целам", как примечательное явление нашей жизни, которое незримо (а иногда очень даже зримо и весомо) присутствует почти во всех материалах этого номера, за исключением, быть может, оглавления. Да и там, знаете ли...

Но хорошо ли это, когда столько страсти — и на одного? Ведь за просто может избаловаться, на голову сесть, потребовать нового корыта, отдельной жилплощади и питания из ресторана. А потом — и вовсе установит свою диктатуру. Сначала в отдельно взятом журнале, затем — в городе, стране и т.д. Не придется ли тогда свергать нынешнего кумира, ско-

ропалительно вознесенного на пьедестал? Да и чем свергать-то?

Как показывает опыт, возвращенные на люля-кебабах из "Арагви" ежики становятся форменными агрессорами, которых даже из установки "Град" и то не всегда удастся приструнить... Такие дела. Впрочем, есть один выход (только напомним, все это имеет смысл лишь тогда, когда колючие парни действительно сели вам на шею и над любимой голубой планетой поднялась зловещая игольчатая тень). Вам не обойтись без новой игрушки Terminal Velocity (TV), произведенной фирмой 3d realms, которая, вряд ли о том предполагая, создала прекрасный тренажер для летчиков штурмовой авиации (а без штурмовиков какая же война?). За сим позвольте закончить с зоологией и углубиться в... историю.



2634 год. Земля благоденствует. Можно даже сказать, с жиру бесится. Человечеству разонравился построенный коммунистический рай и оно, не придумав ничего лучше, решило рвануть с планеты куда глаза глядят. А глядят они хоть и далеко, но, увы, не очень зорко. Бывает, что друга за врага принимают, а неприятеля с самым дорогим корешком пута-

ют. Короче говоря, однажды наши земляки встретили на пыльных тропинках далеких планет посланцев некоего межзвездного Альянса Космических Негуманоидных Рас и, не долго думая, подписали с ними мирный договор о взаимном сотрудничестве (см. учебник "История СССР", пакт Молотова-Риббентропа — очень похоже). Оный пакт нерушимо соблюдался больше семидесяти лет, но потом... То ли негуманоиды не с той лапы встали, то ли накануне переели "Кремлевской de Luxe", в общем, в сентябре 2704-го на Землю вероломно напали армады ужасных вражеских кораблей. Почти все незастрахованные граждане погибли на полях сражений, а застрахованные, получив страховку, снялись с насиженных мест и отправились на другие планеты. Искать счастья и покоя...

Что оставалось делать остальному человечеству? Ждать какого-нибудь супергероя, этакое Черного Плаща разлива 2704 года, каковой изничтожил бы агрессора и вновь установил на Земле светлое будущее. Полагаю вы поняли, что в роли Избавителя придется побыть именно Вам.

Итак, Избавитель человечества трудится простым пилотом нового боевого "летала" с загадочным названием TV-202 (наверное, чтобы враг спутал с элементарным телевизором).



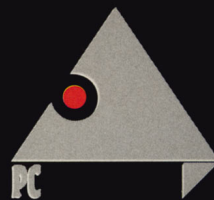
Terminal Velocity

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

30





И приходится ему, трудяге и скромняге, регулярно делать боевые вылеты в самые далекие уголки Галактики, дабы громить там укрывшихся негуманоидов и с восхищением наблюдать за плодами своих доблестных дел — красиво парящими осколками и останками врагов, ливневым дождем падающими на поверхности неизвестных планет.

(Между прочим, идея — что надо. Вот очевидные преимущества космической крошки над чужими территориями: во-первых, она экологически безвредна, а во-вторых, лучше смотрится. Это я вам как эстет говорю.)

Terminal Velocity, представляющая собой нечто среднее между Wing Commander, Commanche и Descent, состоит из нескольких (трех, если это не CD-версия) миссий, каждая из которых, в свою очередь, делится на уровни. Уровень — это планета, которую надобно сокрушить. Сокрушение происходит в несколько этапов: требуется — в порядке живой (пока еще) очереди — уничтожить штук десять стратегических целей (радары, склады и тому подобное). Внимание: в некоторые здания можно влетать (см. игрушку Descent), где вы, двигаясь по лабиринтам, можете охотиться за врагами.

Впрочем, встречаются и нестратегические объекты, которые можно и не трогать (но лучше все равно замочить — на

всякий пожарный). Кроме того, приготовьтесь к дружественным объятиям с врагами и, обнимая, не забудьте их придушить! В порядке самообороны.

Основным занятием игрока является вдавливание в клавиатуру пробельной клавиши при одновременном совмещении крестообразного экранного прицела с врагом. Предупреждаю: если враг в результате ваших манипуляций не взорвался, выходит, вы промахнулись. Бывает... Тренируйтесь.



В общем, перед вами обычная леталка. Хотя... Обычная-то она обычная, да вот исполнение — это что-то! Сообщу по секрету: Terminal Velocity — первое творение фирмы 3d realms, которая одной этой игрушкой на все сто оправдала свое название. Кстати, 3d по-



бещала заниматься крутыми  
трехмерными играми до скон-  
чания дней своих.

Да, TV — действительно полностью трехмерная игра. Вы носитесь на своем TV-202 над планетой, стараясь не таранить горы и не врезаться в лесонасаждения. Все — горы, враги и елочки — объемное. Жуть как красиво! Но и непривычно: мы ведь на “Думах” взращены, где уж тут о векторной графике понятие иметь, пусть даже и затекстуренной (кто знает, тот поймет).

Немного о требованиях игры. Запущенная на 486DX50 с 8-ю “мегами” памяти, Terminal Velocity, помявшись некоторое время, сообщила, что, мол, мужик, компьютер у тебя чуть ли не с помойки, поэтому работы в полную силу не жди (наглость какая!), то есть только VGA-разрешение и недетальные текстуры. Перевожу: картинка будет далека от идеала.

Если же хотите выжать из TV все, на что игра способна, вот вам бесплатный совет: покупайте Pentium с 16-ю "мегами" памяти. Вот так. Простенько и со вкусом. Однако давайте будем все-таки милосердны и простим барские замашки игры по части ее аппаратных аппетитов. Больно уж красива!

## TERMINAL VELOCITY

Название	Содержание
1. Введение	Общая информация о проекте.
2. Описание проекта	Цели, задачи, результаты.
3. Методология	Описание методов исследования.
4. Результаты	Анализ полученных данных.
5. Заключение	Выводы и рекомендации.
6. Литература	Список использованных источников.
7. Приложения	Дополнительные материалы.
8. Справочная информация	Контакты, адреса, телефоны.
9. Заключение	Итоги работы.
10. Приложение А	Таблица 1.
11. Приложение Б	Таблица 2.
12. Приложение В	Таблица 3.
13. Приложение Г	Таблица 4.
14. Приложение Д	Таблица 5.
15. Приложение Е	Таблица 6.
16. Приложение Ж	Таблица 7.
17. Приложение З	Таблица 8.
18. Приложение И	Таблица 9.
19. Приложение К	Таблица 10.
20. Приложение Л	Таблица 11.
21. Приложение М	Таблица 12.
22. Приложение Н	Таблица 13.
23. Приложение О	Таблица 14.
24. Приложение П	Таблица 15.
25. Приложение Р	Таблица 16.
26. Приложение С	Таблица 17.
27. Приложение Т	Таблица 18.
28. Приложение У	Таблица 19.
29. Приложение Ф	Таблица 20.
30. Приложение Х	Таблица 21.
31. Приложение Ц	Таблица 22.
32. Приложение Ч	Таблица 23.
33. Приложение Ш	Таблица 24.
34. Приложение Щ	Таблица 25.
35. Приложение Ъ	Таблица 26.
36. Приложение Ы	Таблица 27.
37. Приложение Э	Таблица 28.
38. Приложение Ю	Таблица 29.
39. Приложение Я	Таблица 30.
40. Приложение 1	Таблица 31.
41. Приложение 2	Таблица 32.
42. Приложение 3	Таблица 33.
43. Приложение 4	Таблица 34.
44. Приложение 5	Таблица 35.
45. Приложение 6	Таблица 36.
46. Приложение 7	Таблица 37.
47. Приложение 8	Таблица 38.
48. Приложение 9	Таблица 39.
49. Приложение 10	Таблица 40.
50. Приложение 11	Таблица 41.
51. Приложение 12	Таблица 42.
52. Приложение 13	Таблица 43.
53. Приложение 14	Таблица 44.
54. Приложение 15	Таблица 45.
55. Приложение 16	Таблица 46.
56. Приложение 17	Таблица 47.
57. Приложение 18	Таблица 48.
58. Приложение 19	Таблица 49.
59. Приложение 20	Таблица 50.
60. Приложение 21	Таблица 51.
61. Приложение 22	Таблица 52.
62. Приложение 23	Таблица 53.
63. Приложение 24	Таблица 54.
64. Приложение 25	Таблица 55.
65. Приложение 26	Таблица 56.
66. Приложение 27	Таблица 57.
67. Приложение 28	Таблица 58.
68. Приложение 29	Таблица 59.
69. Приложение 30	Таблица 60.
70. Приложение 31	Таблица 61.
71. Приложение 32	Таблица 62.
72. Приложение 33	Таблица 63.
73. Приложение 34	Таблица 64.
74. Приложение 35	Таблица 65.
75. Приложение 36	Таблица 66.
76. Приложение 37	Таблица 67.
77. Приложение 38	Таблица 68.
78. Приложение 39	Таблица 69.
79. Приложение 40	Таблица 70.
80. Приложение 41	Таблица 71.
81. Приложение 42	Таблица 72.
82. Приложение 43	Таблица 73.
83. Приложение 44	Таблица 74.
84. Приложение 45	Таблица 75.
85. Приложение 46	Таблица 76.
86. Приложение 47	Таблица 77.
87. Приложение 48	Таблица 78.
88. Приложение 49	Таблица 79.
89. Приложение 50	Таблица 80.
90. Приложение 51	Таблица 81.
91. Приложение 52	Таблица 82.
92. Приложение 53	Таблица 83.
93. Приложение 54	Таблица 84.
94. Приложение 55	Таблица 85.
95. Приложение 56	Таблица 86.
96. Приложение 57	Таблица 87.
97. Приложение 58	Таблица 88.
98. Приложение 59	Таблица 89.
99. Приложение 60	Таблица 90.
100. Приложение 61	Таблица 91.
101. Приложение 62	Таблица 92.
102. Приложение 63	Таблица 93.
103. Приложение 64	Таблица 94.
104. Приложение 65	Таблица 95.
105. Приложение 66	Таблица 96.
106. Приложение 67	Таблица 97.
107. Приложение 68	Таблица 98.
108. Приложение 69	Таблица 99.
109. Приложение 70	Таблица 100.
110. Приложение 71	Таблица 101.
111. Приложение 72	Таблица 102.
112. Приложение 73	Таблица 103.
113. Приложение 74	Таблица 104.
114. Приложение 75	Таблица 105.
115. Приложение 76	Таблица 106.
116. Приложение 77	Таблица 107.
117. Приложение 78	Таблица 108.
118. Приложение 79	Таблица 109.
119. Приложение 80	Таблица 110.
120. Приложение 81	Таблица 111.
121. Приложение 82	Таблица 112.
122. Приложение 83	Таблица 113.
123. Приложение 84	Таблица 114.
124. Приложение 85	Таблица 115.
125. Приложение 86	Таблица 116.
126. Приложение 87	Таблица 117.
127. Приложение 88	Таблица 118.
128. Приложение 89	Таблица 119.
129. Приложение 90	Таблица 120.
130. Приложение 91	Таблица 121.
131. Приложение 92	Таблица 122.
132. Приложение 93	Таблица 123.
133. Приложение 94	Таблица 124.
134. Приложение 95	Таблица 125.
135. Приложение 96	Таблица 126.
136. Приложение 97	Таблица 127.
137. Приложение 98	Таблица 128.
138. Приложение 99	Таблица 129.
139. Приложение 100	Таблица 130.
140. Приложение 101	Таблица 131.
141. Приложение 102	Таблица 132.

### TERMINAL VELOCITY

**Фирма**

### 3D Realms

## Рейтинги

графика:

**ЗВУК:**

### сюжет:

### Общий рейтинг:



## Terminal Velocity

# GAMES MAGAZINE #3

**Games Magazine**

31



# Генерал, дай порулить!

(Несерьезно о серьезном)



Есть на Техасщине (по-моему, это где-то на другом конце света, кажется, в Северной или Южной Америке) одна фирма, New World Computing (NWC) называется. Так вот, однажды руководитель этой компании пришел на работу в злом-презлом настроении и устроил всем сотрудникам разнос: некоторых потом вынесли ногами вперед, некоторые были унесены ветром, а другие поспешили унести ноги сами. Так сказать, взяли ноги в руки и были таковы. Другими словами, только их и видели. В чем же, спросите вы, дело? С чего вдруг осерчал босс NWC?

Попробую объяснить, хотя, честно говоря, ничего в их сельской техасской жизни не понимаю (сам я человек сугубо городской) и, следовательно, могу быть необъективен (вы это учтите). К тому же, знаете ли, не могу без слез умиления смотреть на их проблемы. Читай, дорогой подписчик "МИ": мне бы (и тебе, конечно) их проблемы...

А дело было так. Утро выдалось добрым: отменно выспавшись, босс совершил обычную многокилометровую пробежку, принял душ, почистил зубы и сел за стол — чтобы насладиться завтраком. И тут — внимание! — начались странности, давшие толчок всем последующим событиям: вместо того, чтобы подать традиционную чашку обезжиренного витаминизированного птичьего молока с попкорном, супруга босса поставила перед ним огромную тарел-

## Алексей Ильин

ку смачно пахнущего украинского борща со сливками (сметаны не было), блюдо с тремя или четырьмя шампурами шашлыка по-аджарски (пальчики оближешь), все это обложила горой жареной на чистом свином сале картошки и в довершение ко всему выкатила на стол пузатую литровую (со слезой!) бутылку "Особой московской".

Как вы думаете, что сделал босс? Как он на это незапланированное пиршество отреагировал? Правильно. Он очень расстроился, вызвал тамошнюю "скорую" и сдал жену в лапы эскулапов (а лапы и у тамошних эскулапов цепкие) с диагнозом "Поехала крыша".

Дальше — больше. Метро на Техасщине еще не построили, пришлось боссу садиться в любимый "Шевроле", а тот возьми и откажи. А все остальные автомобили (пять или шесть "Бьюиков" и прочих "Линкольнов") боссу были не по душе. И вызвал он тогда такси. Но водитель прибывшей через три минуты машины оказался женщиной, в чем-то неуловимо похожей на его скоропостижно захворавшую жену. Кажется, у нее тоже были голубые глаза. И босс отказался от поездки в этом авто. Ну неприятно ему было с этой дамочкой ехать! Вызвал другое такси, сел и через пару километров вдруг понял, что от шофера разит дезодорантом "Мэннен" (босс не любил этот запах, он предпочитал спиртовые дезодоранты)... Короче, вы догадались: настроение босса

было испорчено окончательно. Вид улыбающихся сотрудников компании только усугубил процесс...

В общем, разогнав большую часть персонала фирмы, которая, конечно, не трактора клепала, а делала неплохие компьютерные игрушки, босс, в прошлом программист, пока было настроение (верней, пока имелось наличие его отсутствия) решил вспомнить молодость и создать что-нибудь этакое... Вы правильно поняли — боевое и с огоньком. Чтоб враги трепетали, а друзья не притрагивались. Сказано — сделано.

Так и родилась славная военная стратегия времен Второй мировой Iron Cross, о чем подробнейшим образом расписано в прилагаемой к игрушке документации. Не правда ли, гениальная идея, особенно в условиях перманентных локальных военных конфликтов, потрясающих различные уголки планеты. Так сказать, начальная военная подготовка и академия генштаба в од-



Iron Cross

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

32





ной компьютерной программе. Граждане, будьте бдительны, враг не дремлет!..

Что мы узнаем из указанной игрушки? Во-первых, что такое Вторая мировая и Великая Отечественная войны. Надо отдать должное боссу — он основательно покопался в советском учебнике истории для четвертого класса. Во всяком случае, мне показалось, что игрушка цитирует именно это замечательное издание, а “застава” и вовсе склеена из раскрашенных фотографий со съемок кинофильмов о войне. Во-вторых, нам открывают глаза на то, что Германия и нацизм — это плохо, а союзники — это хорошо. В общем, “Судьба миллионов в ваших руках”. Так, кстати, там и написано.

Закончив с образовательной частью, авторы предлагают перейти к практическим занятиям (трепещите, гнусные пацифисты!). Так сказать, дяденька генерал, дай порулить! Вам представляется счастливейшая и редчайшая возможность принять участие в одном из двадцати сражений союзников на европейском континенте — начиная с 1944 года и вплоть до торжественного взятия рейхстага. Каждая из этих битв иллюстрируется завораживающими картинками и расписана практически по минутам.

Итак, выбрав одно из сражений, вы, пройдя только что курс НВП, можете немедленно надевать генеральские погоны, так как будете командовать (других должностей и обязанностей не



предлагают — видно, все заняты) армейской группировкой, которая вот-вот, не без вашего участия, потерпит одно из самых позорных поражений за всю историю этой войны.

Осознав себя отцом-командиром, принимайтесь “покупать” войска. Для тех, кто никогда не воевал и не носил генеральских погон, поясню: это первейшее дело. К тому же очень серьезное, о чем постоянно напоминают сосредоточенно-ироничные физиономии настоящих генералиссимусов, маршалов и генералов, склонившихся над штабными (две колоды) картами. Заботливые авторы программы облегчают задачу, выдав вам полный перечень войск и техники, которые доступны в той или иной битве. В частности, предлагаются двадцать видов танков и еще больше пушек, и вообще... Все, понятно, сопровождается доходчивыми фотографиями (дабы не утащить кота в мешке). Вооружая вверенные мне полки и дивизии, я с огромным удовольствием узнал (меня это растрогало до слез), что любимый танк “Шерманн”, оказывается, как две капли воды похож на не менее любимый танк “Черчилль”!

Оснатив войска техникой, вы располагаете их по боевым позициям. То же очень увлекательное занятие!

Кстати, совсем забыл. Игра оснащена максимумом удобств, предоставляемых самыми свежими компьютерными технологиями. Так, дойдя до только что упомянутого этапа игрушки, можно со спокойной совестью пойти пить чай или спать — умная игра сделает все сама. И слава богу!

По истечении времени, отпущенного на сражение, все бои враз сворачиваются, и выдается оценка вашей игры. Вот теперь можно вернуться к ПК, выключить его и идти почитать. Хотите

просто так, на бабушкиной перине, хотите на лаврах.

Да! На всякий случай в Iron Cross есть меню, функции которого позволяют перемещать войска по театрам военных действий, давать им разные ценные указания, а главное — стрелять во все стороны. Все эти действия (и ваши, и врагов) сопровождаются крутыми трехмерными мультиками (!).

А когда все знаменитые битвы будут успешно провалены, можете взять и сочинить свою собственную мясорубку. С теми же пейзажами, в то же историческое время. Сами выберете место действия, вооружение, доступное противнику, и тех, кто будет командовать парадом...

**Необходимое послесловие:** *восстановив прежнее положение крыши, супруга босса была отпущена. На поруки. Так как по-прежнему потчевала всех украинским борщом и шашлыком по-аджарски. Однако дома все стало на свои места (дома и стены помогают!): она не только вернулась к старому меню, но иной раз и вовсе забывала кормить босса, посвящая все свое время игре в Iron Cross (“Босс, дай порулить!” — говаривала она). Чего, собственно, босс и добивался...*

## Iron Cross

**Название**

Iron Cross

**Фирма** New World Computing

**Рейтинги**

**графика:** 70%

**звук:**

**сюжет:** 50%

**Общий рейтинг:** 60%

Iron Cross

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

33



# Так рождались империи...

Владимир Хватов

Представь себе, о, читатель, что ты вождь. Например, какого-нибудь великого племени. Пусть это будут древние ассирийцы, египтяне или, скажем, инки.

Природа отмерила тебе, о, вождь, не десятилетия, не сотни, а тысячи лет жизни, но ты тратишь их не на себя, а исключительно во благо твоего народа: с присущей тебе гениальностью ты управляешь людьми и государством, ведя их от победы к победе, от завоевания к завоеванию. Вскоре (через пару-другую тысячелетий) ты покоряешь все остальные народы, перед твоими ногами весь мир. И он рукоплещет. Он захлебывается. От счастливого смеха...

В общем, полагаю, что задание и понято, и принято: вам предстоит сыграть в Advanced Civilization (AC), создать великую империю и при этом попытаться навеки остаться в памяти... следующих игроков. Как человек, которому это удалось.

Итак, поехали! Заводите свой PC (педаль газа находится где-то на передней панели системного блока) и вперед. Поначалу большинству неопытных императоров из AC кажется, что в их распоряжении много неосвоенных территорий, колонизация которых, возможно, и необходима, но спешить с ней не стоит. Действительно, куда спешить-то? Впереди века и века. Но время идет, население вашей замечательной страны растет, как на дрожжах, и вы вдруг (совершенно неожиданно) выясняете, что на дальних границах

их правители горят желанием расширить свои территории... Знакомые страсти, не правда ли?

Какой отклик рождается в душе вашего народа, о, повелитель? А чего хочется вам, ваше превосходительство? Ясно без переводчика: народ праравно гневится, а вы одной ногой уже в стремени боевого коня. Мой народ! Нечестивцы напали на наши земли! Ату их! Наше дело правое, победа будет за нами! Хай живе ридна империя! Ур-р-р-ря!!!

Враг стелется под копытами вашей конницы; он счастлив, что его освободили (от чего-нибудь); он встречает вас хлебом-солью и слезно просит вас стать ихним премьер-министром, президентом, председателем Великого Хурала и отцом-основателем. Ну не отказываться же! И вы становитесь. Ибо все это принадлежит вам по праву. Хотя бы по праву сильного.

Но что такое?! Эти нацмены (не все, конечно, а так, жалкие кучки, отдельные незаконные вооруженные формирования) осмеливаются сопротивляться и даже (!) делают партизанские рейды в ваши владения. К ногтю! То есть к бою! Мы покажем этим окончательно потерявшим наглость людишкам, где зимуют лебеди, щуки и раки! Мы их одними шапками закидаем!..

Но не все так просто. Вражеские вожди стойки в своем ошибочном выводе стоять до конца, но не отдавать не принадлежащую им территорию. Каждый из этих выскочек уверен, что именно его народ избран, что только его страна превыше всего, а остальное — от лукавого. В том числе и ваше государство, о, повелитель (какое хамство!).

У неприятеля уйма хорошо обученных армий, войска вооружены до зубов; их правители купаются в деньгах, а потом (когда водные процедуры надоедают) открывают на эти деньги для своих подданных школы и вузы, в которых мерзкие людишки изучают

разные науки, тщетно тужась справиться с вами силой знаний. Они осмеливаются жульничать в торговле,



они всячески вмешиваются в ваши внутренние дела. Их дерзость превосходит все мыслимые границы. Вы, о, ваше благородие (подсказываю), больше не в силах терпеть подобные происки, вы вновь объявляете всеобщую мобилизацию, прекрасно понимая, что если враг чего-то не осознает, его всегда можно попросить сделать харакири.

Вы выступаете с официальным — сто двадцать пятым — предупреждением: ай-ай-ай, говорите вы, нехорошо, братцы, как можно, еще один раз и я за себя не отвечаю. И не отвечаете, так как противники даже не думают исправляться и отчего-то не собираются признавать вас своим любимым императором, а себя вашими любящими подданными. Короче, на повестку дня со всей остротой выходит вопрос о неизбежности войны за мировое господство.

Девиз ваших противников: "Цель оправдывает средства". И поэтому вашим лозунгом становится: "С волками жить — по-волчьи выть". Вас обманули? Обманите их, а также всех остальных! Они посмели напасть на земли, издревле принадлежащие вам? Нападите и вы на них! И отберите столько территорий, сколько нужно. Для вашего полного счастья. А потом еще столько же!..

Увы и ах, почти сразу же становится очевидным, что полной победы в AC не может быть без перевеса в технике. Что нужно предпринять? Верно, посадить подданных за парты и настоятельно попросить их вгрызться в гранит науки. Однако од-



империи завелись... другие народы. Ребята неизвестных кровей начали свою экспансию вместе с вами, им тоже край как нужны новые земли,



ного желания стать Ломоносовым мало, вы должны выбрать одно из изучаемых достижений НТР, вложить в него денежки и только после этого воспользоваться теми преимуществами, которое оно дает. В общем, это, ваше превосходительство, не “ура, мы ломим, гнутя шведы”. Это чуть серьезней.

Учение — свет, как сказал один электромонтер. И эта немудреная истина подтверждается на примере вашего государства: с каждым часом усиливается его военная мощь, растет народонаселение, совершенствуется самая передовая религия, крепнет центральная власть, искусство только и делает, что помогает людям отдыхать. Вы явно вырываетесь вперед, и это не проходит мимо внимания части вражеских провинций, которые добровольно присоединяются к вашей могучей империи. Ну, а остальные, что ж... Не могут — научим, не хотят — заставим...

Еще один технологический рынок, еще одна научно-техническая новинка, и вот отступают различные стихийные бедствия, сами собой прекращаются восстания и набеги варваров... И приходит простая и великая мысль: ничто, вы слышите, люди? ничто не в силах повернуть вспять прогресс, ничто не в силах остановить нас. Нам нет преград! Вот она, долгожданная победа! Она на всех! И т.д. и т.п.

Но тут же возникает вопрос: а как вам это удалось? Да, вы играли ночи напролет, иногда ошибались, иногда вам не везло, но все же — вы выиграли. За счет чего? Неужели вы такой умный?! Не может быть!

Объясняю. Территория АС может быть вашей, ничьей или вражеской; существует определенное ограничение на число проживающих на ней людей. В общем, все лишнее должны быть стерты с лица земли к следующему ходу. Скажем, быть брошены в очередной бой с врагами, или переселены на новые территории, или... оставлены в покое. Начиная игру, вы не должны ошибиться с местом старта; все дальнейшие ваши помыслы должны быть об одном — как бы побольше, простите, хапнуть (чужих земель, конечно). Этого можно добиться, активно используя корабли, а также временно оставляя у себя в тылу незанятую местность, — разберетесь с ней после укрепления границ.

А вы знаете, что такое город? Растолковываю: город — это место, где производятся товары; больше городов — больше товаров, веселее торговля. Но город нужно кормить, он зависим от окружающих земель. Поэтому, если вы погорячитесь и возведете рядышком сразу несколько городов, то часть из них придется затем... разрушить. Чтобы выжили оставшиеся. Одним словом, берегите силы, не суетитесь, анализируйте. Кстати, вот вам первая задача: число городов ограничено, подумайте, где их лучше всего разместить.

Итак, в городах производятся товары, но что происходит с товарами дальше? Попробуем выяснить.

После того, как вы, делая свой ход, перебросили людей из одних мест в другие, ход переходит к сопернику. А потом города поставляют в вашу сокровищницу свои това-



ры, и начинается торговля с другими народами. Разные продукты по-разному ценятся, но если у вас появляется несколько единиц одного-именного товара, то общая ценность ваших запасов определяется не сложением, а умножением. По мере роста числа принадлежащих вам городов начинают появляться все более дорогие товары.

Вы должны стремиться обменивать свои продукты на чужие, но не бесцельно, а так, чтобы у вас оказалось как можно больше одинаковых товаров. Так, иногда выгодней отдать более дорогие изделия за дешевые. Обмен осуществляется “тройками”: два вида товаров обмениваются в открытую, а один — в темную, “дашь на дашь”. Со всеми вытекающими отсюда последствиями и нюансами. Правда, всегда следует помнить, что соперник тоже мечтает вас обмануть. Во время одной торговой “сессии” можно меняться сразу с несколькими странами. За один ход максимально может быть четыре “сессии”.

Кроме того, товары могут быть приобретены сразу после того, как города поставили продукты в ваше хранилище.

Иногда, впрочем, вместо товара появляются... стихийное бедствие, измена, голод, эпидемия, революция, пираты и т.д. Часть из этих “прелестей жизни” можно попытаться “толкнуть” соседям, влияние же того, что останется, зависит от уровня развития науки, наличия определенных продуктов, денежных запасов и городов.

...Часть населения умерла от болезней, один из городов был разрушен извержением, но и противникам пришлось хлебнуть полной меры. Слава богу, “помогла” гражданская война в соседней стране, отдельные территории которой вам удалось захватить.

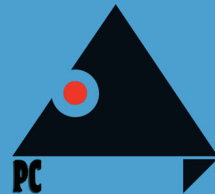
Теперь пришло время подумать о расцвете науки. Чтобы двинуть ее, вы тратите накопленные товары и деньги из казны. Каждая изученная технология позволяет уменьшить траты на освоение родственных ей процессов. Заканчивая заниматься изобретательством, вы оставляете у себя не больше восьми товаров, остальные либо уходят на науку, либо просто выбрасываются. Жалко, но ничего не поделаешь...

Так рождались и развивались империи, так ковалась победа...

Вы спросите: и что дальше? Готов ответить и на этот заковыристый вопрос. Покупайте только что рассмотренную игрушку, устанавливайте ее и воплощайте вышесказанное в жизнь. Для этого достаточно: наличия способностей к стратегическому мышлению, желания играть и выигрывать, а также элементарного знания английского языка. И все!

**PS.** В *Advanced Civilization* могут участвовать от трех до восьми игроков, включая и тех, за кого будет играть компьютер. Предусмотрен также вариант игры через электронную почту.

Advanced Civilization	
Название	Advanced Civilization
Фирма	The Avalon Hill Game Company
Рейтинг	
графика:	50%
звук:	40%
сюжет:	50%
Общий рейтинг:	50%

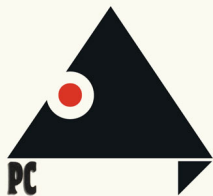


Advanced Civilization

GAMES MAGAZINE #3







# ...ПЛЮС ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ ВСЕЙ ЗЕМЛИ!

**Владимир Хватов**

Случилось так, что однажды на нашей планете перестало хватать электричества. То ли кто-то из руководителей недосмотрел, то ли все произошло само по себе, но факт остается фактом — Земля села на голодный энергетический паек. Жить, естественно, стало хуже, жить стало опасней. Почему? Все просто — начались массовые беспорядки, и мир, такой некогда процветающий и солнечный, оказался на грани катастрофы.

Кто выручит старушку-планету? Кто спасет человечество? Инопланетяне? Доктор Кашпировский? А может, проще взять и уйти всем в пещеры, вернуться, так сказать, к истокам?

“Ну уж нет!” — решила на своем экстраординарном заседании ООН и развернула программу по привлечению четырех крупнейших корпораций Земли к преодолению энергетического кризиса...

С этого, собственно, и начинается игра Power House. Вы — глава одной из четырех упомянутых выше компаний. Судьба, которая, судя по всему, благоволила вам всю жизнь (иначе б вы не были на таком высоком посту), решила подвергнуть вас чрезвычайно сложному и ответственному испытанию. Выйдя из него с честью, вы облагодетельствуете мир, вернете в дома землян счастье и спокойствие. Понятно, что успех скажется и на вашем материальном положении: вы наверняка станете самым богатым и влиятельным человеком планеты. В общем, дерзайте! “Куш” того стоит.

Но это только общая установка, сама же задача заключается вот в чем: вы должны произвести максимальное количество электричества и всеми доступными способами обой-

ти могущественных конкурентов. Последние, и это очевидно, не желают уступать и строго карают вас за малейшие ошибки.

...2020 год. Корпорациям-соперникам предоставлена территория на западе США. Принципиальное условие правительства: оно нуждается только в строго определенном количестве энергии; электричество, произведенное сверх нормы, пропадет. В дальнейшем все закупки выработанной в этом регионе электроэнергии будут производиться “по факту” — исходя из состояния на момент достижения указанного уровня. Поэтому вы должны умудриться за минимальное время и с минимальными финансовыми затратами построить электростанции, дающие максимальное количество энергии.

Там, где предстоят эпохальные энергетические бои, есть выход к океану, текут реки, много гористых участков, имеются пустыни и равнины. Кроме того, в недрах есть залежи полезных ископаемых. Одно плохо — у вас нет точных данных, а следовательно, и уверенности, где лучше возвести ГЭС, где — АЭС, а где — приливную электростанцию. На помощь придет специально подготовленная исследовательская команда; если же у вас есть лишние деньги или вы человек с размахом, можете нанять еще четыре таких группы. Каждый коллектив, сделав три выхода, составляет отчет о перспективности того или иного места. Вам следует “разбросать” эти команды по территории, а по прошествии трех месяцев, опираясь на их разработки, начать строительство электростанций.

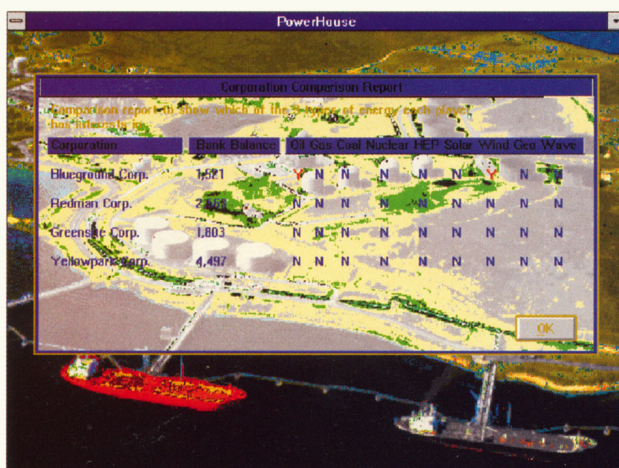
Ясно, что все это требует огромных денежных вливаний: зарплата геологам, выплаты за право осмотра

земель, за землю, на которой развернется фронт работ, зарплата строителям... Сумма же, положенная вам компьютером в начале игры, увы, совсем невелика.

Возможно, весьма грамотным шагом будет обращение за ссудой в банк, однако идти к финансистам нужно не раньше того момента, когда вам действительно потребуются крупные суммы. В будущем основной доход будет приносить продаваемая вами энергия. Но до этого надо дожить — провести разведку местности, развернуть строительство, выиграть правительственный тендер...

С того момента, когда количество производимой электроэнергии достигнет некоей планки, станет доступен какой-либо другой способ производства энергии, и вы будете обязаны им воспользоваться. Скажем, вы сможете использовать ресурсы другого региона (сжигая нефть, газ и каменный уголь на местных теплоэлектростанциях), но продавать энергию все равно придется на западе Штатов. Как и в жизни, излишки электричества с других территорий можно “перекачивать”, используя трансформаторы.

Ваши трансформаторы способны передавать энергию на расстояние до пяти клеток; цепочка из этих буквально золотых для вас приборов позволяет значительно увеличить территорию распространения электроэнергии и начать получать доход без предварительных исследований местности и постройки электростанций: вы будете попросту экспортировать электричество. Если же ваш “дикий Запад” по условиям игры нуждается в небольших количествах энергии, то, поставив таким обра-



Power House

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

36



зом все необходимое электричество, вы сможете напрочь отсечь от данной территории конкурентов.

Заработав изрядную сумму денег, стоит побеспокоиться о развитии технологии: вам предстоит нанять ученых и начать соответствующие исследования. Сконцентрируйте внимание на совершенствовании тех процессов, которые жизненно необходимы в данный момент либо могут понадобиться в ближайшее время. Чем больше специалистов будет трудиться над проектом, тем быстрее они закончат его разработку. Новые технологические рывки будут даваться и дольше, и тяжелее, однако в конечном итоге эти изыскания снизят стоимость и повысят эффективность процессов, лежащих в основе работы электростанций. Может статься, что ваши ученые изобрели что-то новое. Задумайтесь, как и куда это можно внедрить. И еще один совет: не стоит увеличивать производство энергии в тех местах, где ее уже достаточно.

Несколько слов о самих электростанциях. Игрушка имеет дело с атомными, солнечными, ветряными, геотермальными, приливными, тепловыми и гидроэлектростанциями. Тепловым требуется горючее — нефть, природный газ или каменный уголь, для добычи которых придется строить вышки, рыть карьеры или шахты. Доставка топлива осуществляется обычными видами транспорта или по заранее проложенному трубопроводу. Понятно, что чем сложнее сооружение, тем дольше оно строится. Поэтому в начале игры, когда вы не располагаете большими деньгами, не стоит возводить дорогостоящие АЭС, лучше остановиться на чем-нибудь более простом и дешевом, даже если предсказываемая выработка энергии будет меньше.

На каждой станции может быть до десяти генераторов. Допускается наличие генераторов с разными техно-

логическими уровнями, а также их модернизация. Если же вы чувствуете себя крезом, либо вам не хочется соваться в технические вопросы, можете воспользоваться командой quick upgraid и вмиг повысить уровень всех своих сооружений до максимального.

Следует заметить, что, как и в реальной жизни, производство электроэнергии загрязняет окружающую среду. Так что не забывайте о самочувствии Земли и, следовательно, о собственном здоровье и хотя бы время от времени уделяйте внимание и этим заботам.

Ни один крупный бизнес не обходится без промышленного шпионажа. Есть он и в рецензируемой игрушке. Команды соответствующих “специалистов” стоят дорого, к тому же шпионы довольно часто проваливаются, а это, как вы понимаете, потерянные деньги. Но если вы все же решитесь выяснить, что происходит на объектах конкурентов, к вашим услугам — пять специализированных шпионских подразделений, каждое из которых способно на строго определенные задания: рыцари плаща и кинжала могут заниматься контрразведкой, фальсификацией научных отчетов, подкупом территорий, диверсионными актами (скажем, разрушением электростанций), внедрением агентов в штат “вражеских” корпораций, прямым воровством технологий, распространением пасквилей и слухов. Все это может оказаться полезным, однако не стоит забывать, что подобные операции обходятся в копейчку и требуют уймы времени.

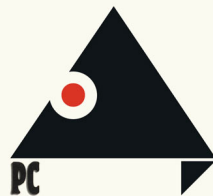
Игра предоставляет возможность просмотра “рапортов” с мест тех или иных событий, что позволяет вам как бы окунуться в них, почувствовать их собственной кожей, лучше осмысливать происходящие процессы. Основную часть подобных сообщений составляют доклады с мест строительства, но встречается и другая отчетная документация.

Авторы Power House позаботились о наглядном отражении статистических данных: вся поступающая информация иллюстрируется легко воспринимаемыми цифрами и графиками. Это банковские данные, просматривая которые можно делать займы и вклады; сводки с фондовой биржи и финансовая статистика, делящаяся на подразделы: общая доходность и финансовое состояние за все время игры или за последний год, данные по соотношению требуемого и произведенного количества электричества, сведения, касающиеся мирового производства энергии, вклад в это вашей корпорации, а также всех четырех компаний. Кроме того, есть данные по доходам и расходам, а также их связи; имеются сведения о расположении месторождений полезных ископаемых и распределении электростанций во всем мире; наконец, вам доступна информация о доходности каждой из отраслей производства энергии, о потребностях различных регионов в электричестве и степени их удовлетворения, о статусе территорий и экологической ситуации.

Чтобы облегчить себе жизнь, можно наложить на рельеф местности некоторые дополнительные данные, а именно: наличие, количество и сложность добычи ресурсов, экологические сведения, информацию о самых выгодных источниках энергии, владельцах, количестве генераторов, их выходной мощности, цене...

Начиная игру, вы имеете возможность установки параметров, влияющих на ее сложность: это корпорация, которую вы будете представлять, начальная сумма денег, уровень сложности, случайность рельефа или соответствие условиям Земли, длительность игры (в годах), а также выбор территории, с которой вы начнете свой бизнес.

Одним словом, вас ждут сложности, но, преодолев их и отточив свое мастерство, вы, уверен, будете отдавать игре все свое время. Настолько она захватывает.



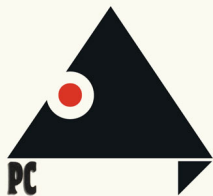
Power House

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

37





# HAPPY BIRTHDAY, ИЛИ АНГЛИЙСКИЙ С ВИННИ-ПУХОМ

**Максим Хохлов**

Что, друзья, этот кошмар посети и вас? Поздно! Раньше надо было DOOMать...

Любимое чадо бегает с любимой шваброй по квартире и кричит, что от его BFG-9000 нет спасенья, что сопротивление бесполезно, иначе оно (чадо) приведет всех друзей по Deathmatch, и тогда — берегись!

По утрам дите отказывается умываться, аргументируя это тем, что не собирается лезть в кислоту без защитного скафандра.

В один миг с дачи исчезли все бочки с водой и прижившимися в них лягушками. Кто мог унести их? кому они понадобились? "Это сделал я! — гордо заявил отпрыск на тревожный вопрос бабушки. — Ты, дед, не понимаешь: если враги взорвут их у меня под носом, считай, я труп, процентов 70 жизни тую-тю..."

"Будь проклят тот день, когда мы купили эту игрушку!.. — в один голос сокрушаются родители отпрыска, чада и дитя. — Стереть ее, и вся недолга!"

"Может, я вам еще пригожусь?.." — неожиданно, правда, на чистом английском, вопрошает обиженный и напуганный "Дум".

"Чего-чего? — уточняет не менее напуганный ребенок. — Что он сказал? Это по-каковски?"

"Ага! — восклицаете вы, пытаетесь ухватить ускользающую мысль. — Как же ты играешь, не зная языка?"

Вот оно решение! Простое и эффективное. То что нам мешает, нам и поможет, как говаривал один киногогерой. А именно: поставьте перед парнем условие — один уровень "стоит" 10 новых английских слов, эпизод — сто.

А чтобы процесс пошел веселее, ни в коем случае не отлучая неуча от любимого ПК, предложите

те его вниманию какую-нибудь просвещающую и наставляющую по части загадочного English'a игрушку. Благо российский рынок полон подобных программ. Да, но какую выбрать?

Если вы интересуетесь моим мнением, могу с уверенностью посоветовать новую игрушку известной российской фирмы "Никита", названную авторами "С днем рождения". Полагаю, что бессмертные герои этой замечательной "обучалки" — великолепные Винни-Пух и Пятачок способны превратить любой урок если не в праздник, то хотя бы в запоминающееся, веселое событие.

Суть компьютерной сказки, рассказанной "Никитой", и проста, и волшебна одновременно. В некоем загадочном лесу жил-был мишка Винни. Маленький (по возрасту) и добродушный. Друзья у него были самые обычные, то есть очень хорошие и верные.

Как и у всякого порядочного сказочного героя, у Винни раз в году (а может, и чаще, я точно не знаю) был День Варенья... то есть, простите, День Меда... то есть я опять ошибся, но сейчас исправлюсь — День Рождения. Вот что у него иногда было. День Рождения — это замечательно, но и очень серьезно. Надо приготовить праздничные угощения, разослать верным друзьям приглашения. А вы как думали? Просто позвонить и сказать: ну че ты, приходи, у меня этот... день варенья?.. Нет, так не годится. В волшебном лесу подобное считается за проявление неуважения.

"А как же подарки?" — спросит практичный читатель. Действительно, что с подарками-то? "Приглашения у нас почти что есть, а подарков почему-то нет..." — почеса-

ли будущие гости в затылках и отпавились в местный универсам — present (учите, детки, английский!) выбирать.

Но вот незадача — в shop только коты в мешке продаются. Другими словами, тети продавщицы не разрешили друзьям именинника вскрывать красивые коробки и смотреть, что там внутри. Что делать? "Пусть Винни сам определится. Коробок много, какая-нибудь ему понравится", — мудро решили незадачливые приглашенные...

А чем в это время занимался сам герой дня? Понятно чем — приглашения разносил. Лес большой, друзей много. Умаялся в хлопотах Винни, к тому же прогулки по волшебному лесу — это вам не по Тверской расхаживать. То некультурная шишка на голову свалится (некультурная — потому что не предупреждает), то вдруг река под ногами заплещется (как ее форсировать? Конечно, на воздушных шариках!), а то — упаси господи! — наступающая беда стрясется: придется проходить хитрый лабиринт из грибов.

Одним словом, проблем перед Винни откроется видимо-невидимо, и все их надо решить, а для этого придется постигать совсем нерусский английский язык. Ведь без него невозможно понять рекомендации умного дяди, сидящего в Sound Blaster'e. Рекомендации, без которых вы никогда не придете к победному концу этой игрушки.

Игра: "С днем рождения"  
Производитель: "Никита"  
Распространитель: "Никита"  
Графика: 85 %  
Звук: 90 %  
Сюжет: 85 %  
Общий рейтинг: 85 %



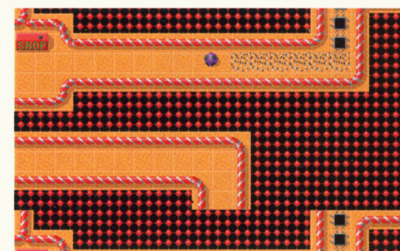
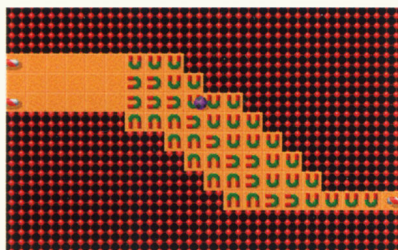
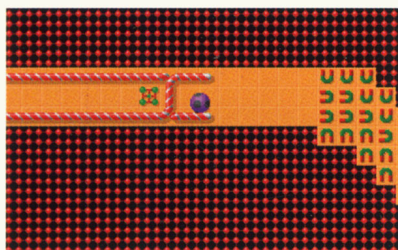

Happy Birthday

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

38





Rollin	
Название	Rollin
Фирма	Ticsoft, SAV Creation
Рейтинг	
графика:	
звук:	
сюжет:	
Общий рейтинг:	

**Games Magazine**

39



# ИГРАЕМ В МЭРА!

**Дмитрий Ключев**

Среди настоящих ценителей хороших компьютерных игрушек, пожалуй, будет трудно отыскать человека, который не слышал о бы SimCity — игре, в которой можно раствориться (часто без остатка) на несколько часов, а то и дней. Уделив же Simcity все свободное время, вы, наверняка, добьетесь выдающихся успехов в таком неприметном, но, как выясняется, захватывающем деле городской индустрии.

Но блистать вы, конечно же, будете далеко не сразу. И это неудивительно: слишком уж много забот наваливается на играющего в городского голову. В одном микрорайоне нет воды, в другом огромные заводы остались без электричества. Беда! Но ЧП случаются только у новичков, пользователь, познавший Simcity как свои пять пальцев, чувствует себя в компьютерном городе настоящим хозяином.

Кстати, о хозяевах. Одних привлекает масштаб, их манит перспектива управлять огромным индустриальным монстром с миллионным населением. Но, уверен, другие, напротив, предпочли бы стать мэром небольшого провинциального городка — где все друг друга знают, где имеющий свое лицо, характер и привычки индивидуум не воспринимается единицей рабочей силы и не исчисляется в тысячах.

Похоже, что именно эти желания и хотела удовлетворить фирма Maxis, выпустившая новую версию Simcity, а вернее — аналог этой известной игрушки, о чем свидетельствует название-синоним — Simtown.

Прежде всего, игра прекрасно смотрится: каждое дерево, каждый дом, уличные прохожие — все это исполнено с максимальным графическим тщанием. Представьте: едва на улице появляется новый дом, как из него сразу же выходят жильцы, отправляющиеся по своим делам.

Кстати, при желании вы можете сыграть в мэра-народного любимца, настоя-



щего демократа, который всегда готов покинуть свой высокий кабинет и раствориться в толпе. В этом случае Simtown любезно предоставляет вам информацию о том или ином человеке: имя, привычки и, главное, его проблемы. Последнее, собственно, и помогает быть в курсе городских дел. Вот, к примеру, идет человек. Поинтересуйтесь — куда он держит путь. Может быть, просто прогуливается, а может, цель его похода — биржа труда. Выходит, он безработный...

Simtown — целая вселенная, стать гражданином которой можно лишь в том случае, если обретаешь свое собственное "я". Кто я? Парень или девушка? что я люблю — кататься на роликовых коньках или сидеть за компьютером? какую кухню предпочитаю? как меня зовут?..

Если вы завзятый гринписовец (хотя бы в душе), доверенный вам город наверняка станет настоящим садом. Только представьте, перед каждым домом — небольшой, уютный палисадник, все утопает в зелени парков и скверов, кру-

гом ухоженные, едва ли не английские газоны.

Если вы поклонник изящного, убогие прямоугольные "коробки", конечно же, будут снесены, а на их месте вырастут блистательные коттеджи-дворцы. Очевидно, что в Simtown найдут себя и почитатели строгих архитектурных линий: к вашим услугам и широкие автобаны, и типовые сооружения...

Если же вдруг случилось, что дом самым загадочным образом, против вашей воли, вознесся прямо посреди... оживленной магистрали, что ж, игра всегда готова предоставить вам внушительного вида бульдозер. Средство очень и очень впечатляющее... Да, тяжела ты, мэрская шапка. Но ничего не поделаешь, приходится привыкать к нелегкой стезе вершителя судеб. Но, честное слово, смотреть на этого бетонного монстра посреди красоты и уюта нет никаких сил!

Вместе с тем, Simtown — очень щадящая игрушка: она не закатывает перед вами жестоких финансовых истерик, не творит других неприятностей. Красивый конструктор для умных детей, любящих поиграть во взрослые игры, — вот какой я воспринял эту игру.

Впрочем, господа взрослые, она с интересом и трепетом ждет и вашего внимания. Отвлекитесь на время от насущных проблем и прильните к экрану вашего ПК. Быть может, завтра вам предстоит принимать какое-нибудь ответственное решение, а вы в чем-то сомневаетесь. Нет проблем! Потренируйтесь на Simtown, посмотрите, что из этого получится. Кто знает, вдруг игра подскажет вам еще более светлые идеи...

Игра: Simtown

Фирма: Maxis

Графика: 95 %

Звук: 80 %

Сюжет: 75 %

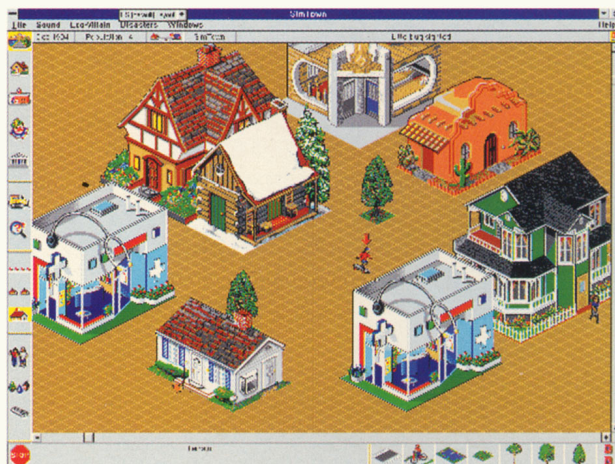
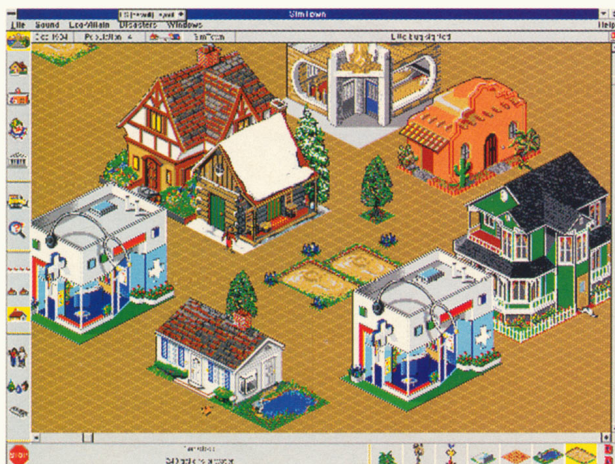
Общий рейтинг: 85 %

Simtown

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

40





# ФИРМА MICROSOFT ПРЕДПОЧЛА "СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ"



По тем скучным, малоинформативным и тщательно отцеженным заявлениям для печати, с какими выступают в последнее время представители фирмы Microsoft, можно сделать ОДНОЗНАЧНЫЙ вывод о том, что в состав новейшего программного продукта Windows'95, выход которого ожидается со дня на день вот уже второй год, будет включен восхитительный Mortal Kombat.

Таким образом, компьютерная игра, в которую с удовольствием играют и пионеры, и пенсионеры, заменит традиционные, но, увы, не пользующиеся народной любовью "Солитер" и "Минсвапер", которыми оснащались все последние версии знаменитой операционной системы.

Следует подчеркнуть, что появление великолепного Mortal Kombat в составе Windows'95 — это не шаг отчаяния и даже не протекционизм. Дело в том, что "Смертельный бой" выиграл тендер, объявленный фирмой Microsoft (другое дело, что все это де-

лалось крайне келейно, о конкурсе ничего и нигде не сообщалось, кто входил в отборочное жюри — остается тайной за семью печатями). По нашим сведениям, с Kombat'ом схлестнулись: бессмертный "Тетрис" в авторском (гг. Пажитнова и Герасимова) исполнении, одна из весьма откровенных порно-игрушек (небезызвестная серия Larry фирмы Sierra On-Line), "Подкидной дурак" (он же Durep', разработка "Военно-полевой студии" Министерства обороны) и поставленный по мотивам сериала боевика "Место встречи изменить нельзя" компьютерно-игровой шедевр для CD "Gleb Zhegloff & Volodya Sharapoff" (MMM-студия). Но "Смертельный бой" оказался на высоте даже в такой солидной компании и с блеском (как говорят очевидцы, за явным преимуществом, а не по очкам) выиграл конкурс.

Чем же Mortal Kombat привлек империю Билла Гейтса? Почему предпочтение было отдано именно этой иг-

рушке? На наш взгляд, немалую роль в виктории игры сыграла сверхпопулярность "Смертельного боя". Особенно в странах Юго-Восточной Азии и Океании, где Windows традиционно имеет больше всего покупателей. Думается, что с такой новинкой, как МК, интерес к новой ОС обострится и на других островах Тихого и Индийского океанов.

Нам остается добавить, что по многочисленным просьбам, поступившим от бета-тестировщиков Windows'95, Mortal Kombat будет загружаться одновременно с самой ОС, резидентно храниться в памяти во время всей Windows-сессии и запускаться в любой момент клавишей Esc. Кроме того, возможен автозапуск "Смертельного боя" в режиме "Хранитель экрана", ничем, впрочем, не отличающийся от санкционированной пользователем загрузки.

(По материалам агентства  
"РС-артефакт".)

## "КЛАВЫ" СТАНОВЯТСЯ ТЯЖЕЛЕЕ И ИЗНОСОУСТОЙЧИВЕЕ

### ПРОИЗВОДИТЕЛИ "ЖЕЛЕЗА" СООБЩАЮТ О ВЫПУСКЕ НОВЫХ МОДЕЛЕЙ РС-КЛАВИАТУР

Появившиеся в прессе сообщения об оснащении Windows'95 (фирма Microsoft) известной компьютерной игрой Mortal Kombat заставили производителей аппаратных средств, в частности, клавиатур, встретить выход новой операционной системы во всеоружии. Буквально за считанные недели благодаря самоотверженному труду конструкторов и технологов была разработана уникальная модель РС-клавиатуры, названная Our Answer (или, в буквальном, не передающем всех смысловых оттенков переводе, "Наш ответ Гейтсу").

В настоящее время новая "клава" проходит стендовые испытания на танковом полигоне Национальной гвардии в пустыне "Мертвый шериф" (штат Техас, США). Дело в том, что разработчики клавиатуры, душой болеющие за надежность своего изделия, предусмотрели проведение ряда тестов, часть из которых связана с задействованием сложной скреперно-танковой

техники, имеющейся только на этом полигоне, а также некоторых оригинальных противопехотных и саперных средств. О результатах испытаний, к сожалению, ничего не сообщается. Однако, как уверяют пресс-службы фирм-производителей, Our Answer поступит на прилавки магазинов вместе с Windows'95, то есть 24 августа сего года.

Вот некоторые характеристики новой клавиатуры:

— масса в полной комплектации — 16 кг, что достигается за счет внедрения пионерской технологии напыления на армированный эбонит (клавиши и корпус) 5-миллиметрового слоя жаропрочного и удароустойчивого серого чугуна (утяжеление изделия вызвано переходом средних школ США на новый физкультурный стандарт GTO!);

— часть изделий будет выпускаться в так называемой "морской" комплектации, то есть с победитовыми болта-

ми и самоконтрящимися гайками на задней панели, позволяющими намертво прикручивать клавиатуру к плоскости стола, стены или пола;

— введение МК-режима, включаемого клавишей Esc и позволяющего соединять в одну группу всю левую часть клавиатуры (66 клавиш), прочность которой рассчитана на тысячекратное непосредственное прикосновение с усилием до 100000 Н;

— прочность клавиатуры на сжатие-растяжение, смятие-кручение и поперечный излом — до 1000000 Дж/кг, что не уступает аналогичным прочностным характеристикам лучших марок русской танковой брони.

К сказанному выше остается лишь добавить, что следом за клавиатурами Our Answer должны появиться ударопрочные джойстики, изготовленные по аналогичной технологии.

(По материалам агентства  
"РС-артефакт".)

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

41



"Магазин Игрушек" с огромным удовольствием публикует рецензии на компьютерные игры российского происхождения. Особенно если игрушки действительно хороши, а таковы, на наш взгляд, и Tetris, и Toppler, и Biprolex, и многие-многие другие отечественные игровые программы. Только, к сожалению, очевидно и иное: средний уровень российских разработок много ниже негласного игрового стандарта, сложившегося на Западе. Почему? Что мешает появлению в России собственных достойных игр?

Наш корреспондент Максим БЕЛЯНИН встретился с коммерческим директором известной российской компании "Никита" Евгением ЛОМКО, который любезно согласился ответить на вопросы редакции.

## ЕВГЕНИЙ ЛОМКО: "СЕЙЧАС ТАКИЕ НОМЕРА УЖЕ НЕ ПРОХОДЯТ..."

**Максим Белянин:** — Прежде чем начинать разговор, давайте сразу же сузим тему беседы до "игрушек хороших и разных". Что мы — потребляющие игровую продукцию — разумею под словами "хороший" и "достойный", применительно к игровым программам? Можно, конечно, ограничиться простым перечислением удач (те же Tetris, Biprolex, Honey и Color Lines), но в данном конкретном случае хотелось бы остановиться на хороших, но ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ СЛОЖНЫХ, больших игрушках, к которым можно отнести программы следующих жанров: 3D-симуляторы, квесты, 3D-Action...

И еще одна предварительная оговорка. Полагаю, что любой большой разговор (а мы планируем работать над этой темой и далее) лучше всего начинать с представления мнения специалиста, человека, который знает проблему изнутри. Вы, Евгений, известны как очень информированный человек, мы с интересом читаем ваши материалы, регулярно появляющиеся в компьютерной прессе... Итак, что же такое — хорошая большая русская игра? с какими трудностями сопряжено ее создание?

Евгений Ломко: — Проблема большой игры — это проблема большого проекта. Уже имея идею игры, необходимо четко понимать — на кого игрушка будет рассчитана? ради чего она будет делаться? Если для себя, то рано или поздно придется столкнуться со следующей дилеммой: раз мы такие умные, то почему такие бедные?... И вот почему.

Размер заработной платы сценариста, программистов, аниматоров, композитора определяется двумя вещами: фондом зарплаты в бюджете проекта и рыночной стоимостью труда работника такого уровня. Работодатель обязан (если только он не спонсор, которого не интересует результат) просчитать, сколько компания, пригласившая творческих работников, получит на подобном — горизонтальном (серийно реализуемом) — проекте.

Скажем, если положить "на брата" по тысяче долларов в месяц (а "братьев" для серьезной игры нужно минимум пять-шесть человек), то на все про все, с учетом времени отладки, уйдет не меньше полугодика, а инвестиции составят 30-36 тысяч долларов. И это только в заработную плату. Если же приплюсовать стоимость арендованного (о приобретенном молчу) оборудования, добавить метраж офиса, затем расходы на рекла-

му и издательский цикл (если это требуется), то выйдут, как говорил герой великого Райкина, "сумасшедшие деньги".

**М.Б.:** — Но ведь игрушку еще нужно продать. С этим, насколько я знаю, в России масса проблем...

Е.Л.: — Совершенно верно. Если на секунду вспомнить, что произведенное нужно продать, легко подсчитать то необходимое для окупаемости проекта количество копий — например, по оптовой цене 10-12 долларов за CD-ROM — и время "оборота" проекта с точки зрения инвестиций. А потом надо заплатить налоги...

Другими словами, необходим серьезный МЕЖДУНАРОДНЫЙ маркетинг большого проекта. Ориентация на российский рынок хороша для раскрутки торговой марки и поддержания минимальных потребностей компании-разработчика, если речь идет о горизонтальном рынке, то есть о широкомасштабном распространении изданного программного продукта по существующим каналам сбыта.

Простая арифметика показывает, что на сегодня в России нет такого количества покупателей, которое смогло бы приобрести ЛЮБУЮ игрушку определенного класса по "понимаемой" цене и в том объеме, который обеспечил бы процветание команды создателей с учетом необходимых инвестиций в развитие бизнеса.

**М.Б.:** — А как это происходит на Западе? Там все так же печально?

Е.Л.: — Если говорить о горизонтальном зарубежном рынке, то там под большим проектом понимается разработка игры, которая начнет продаваться через год. Именно здесь начинается аналитика платформ, операционных систем, технологий, ценовой политики и даже, если хотите, моды на те или иные игры. Достаточно сделать малейшую ошибку и — считайте, что игрушка провалилась.

**М.Б.:** — В этой связи — насколько серьезна роль организатора проекта? Ведь понятно, что хорошие программисты, художники, композиторы — это полдела...

Е.Л.: — Да, разработка компьютерной игры — это тот же конвейер, за которым, правда, стоят ну очень творческие и слегка "ненормальные" люди. Так что у управленца, менеджера, действительно, одна из ключевых ролей, и на этом участке ошибки дорого стоят. Опоздаете с игрой к Рождеству — маринуйте ее потом целый год. А динамич-

ный компьютерный рынок — штука очень жестокая: через год ваша игрушка не будет никому нужна.

В качестве резюме отмечу, что высокотехнологичные (а значит, конкурентоспособные) большие российские игры не появляются вот по каким, на мой взгляд, причинам:

нет квалифицированных менеджеров — как по маркетингу программ, так и по программным проектам;

легальный рынок игр для ПК в России почти не развит;

отсутствуют инвестиции под долгосрочные (от полугодика до года) проекты.

**М.Б.:** — А если игра попросту не выходит? Не получается, и все. Что может сделать менеджер проекта?

Е.Л.: — Бывает и так. Грамотности менеджера для успеха недостаточно. Обученные специалисты тоже совершают ошибки, правда, в несколько меньших количествах, чем необученные. Такова жизнь, всегда могут вмешаться какие-то незапланированные вещи, но здесь на помощь должен прийти опыт разработчиков. Кроме того, вы правы, может не получаться сама игра. Скажем, как ни будьешь, она все равно выходит неинтересной...

**М.Б.:** — Полагаю, что последнее замечание не относится к продукции фирмы "Никита", а сделано, так сказать, в общем и целом. По-моему, большинство игр "Никиты" очень интересны. Как фирма достигает подобных результатов?

Е.Л.: — "Никите", безусловно, везло. Удалось предугадать и выпустить множество небольших развивающих игр для детей, которые довольно быстро окупались и принесли значительную прибыль, а главное — создали компании имя. На то было несколько удачно сложившихся причин: неудовлетворенный спрос; энтузиазм разработчиков, сумевших создать ряд маленьких шедевров; поддержка партнеров (речь не об альтруизме, а о взаимовыгодном сотрудничестве); благосклонность прессы; наконец, обыкновенное везение. Сейчас, увы, такие номера уже не проходят...

Что остается сегодня солидной игровой компании? Одно из двух: либо выпускать хиты в своей "весовой категории", либо уходить с горизонтального рынка.

Лично меня интересует первый вариант...



**А**орогие читатели! Мы всегда рады Вашим письмам, поэтому, надеясь на продолжение заинтересованного диалога с Вами, вновь публикуем анкету "Хит - парад "Магазина Игрушек". Нас интересует Ваше мнение по любому вопросу, который поднимался в журнале, по любой проблеме, которая на этот раз по тем или иным причинам не нашла отражения на страницах "МИ", но Вас волнует. Вот почему мы просим Вас не ограничиваться ответами на анкету, если возникнет желание — пишите нам письма. Гарантируем: каждое будет внимательно прочитано, а самые интересные — кто знает? — даже опубликованы в следующих номерах. Итак ...

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Адрес \_\_\_\_\_

Телефон (с кодом города) \_\_\_\_\_

Род занятий \_\_\_\_\_

К каким игровым компьютерам имеете доступ \_\_\_\_\_

На Ваш взгляд, какой игровой компьютер является лучшим? \_\_\_\_\_

**П**о Вашему мнению, какая статья номера

самая интересная \_\_\_\_\_

самая неинтересная \_\_\_\_\_

самая полезная (для Вас лично) \_\_\_\_\_

**К**ак Вы считаете, какой раздел номера

самый интересный \_\_\_\_\_

самый неинтересный \_\_\_\_\_

**Н**азовите, пожалуйста, наиболее интересную игру из тех, которые были описаны в этом номере "МИ".

О чем бы Вы хотели прочитать в следующих номерах журнала? \_\_\_\_\_

**Х**ит-парад "Пять самых интересных игр"

#### ДЛЯ IBM PC

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

#### ДЛЯ ПРИСТАВОК

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Если Вы не постесняетесь указать в анкете свои точные координаты (адрес и т.п.), у Вас будут все шансы выиграть один из множества призов, предоставленных редакцией журнала, а это и Ваша любимая Sega Megadrive, и картриджи для приставок, и игры для PC, а также многое другое.

АДРЕС, ПО КОТОРОМУ МОЖНО ОТПРАВИТЬ АНКЕТУ (И ПИСЬМА):

119517, Москва, а/я 9.

ПРИЯТНЫХ ВАМ МИНУТ (А МОЖЕТ, И ЧАСОВ) В ОБЩЕНИИ С "МИ"!

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

43



**“НАПРАСНО НЕКОТОРЫЕ ЧИТАТЕЛИ  
НЕДОЛЮБЛИВАЮТ ИГРОВЫЕ  
ПРИСТАВКИ. ОХ ЗРЯ! ВЕДЬ КАКИЕ  
ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ИГРУШКИ  
ПОДАРИЛА НАМ ТА ЖЕ SEGA SATURN!  
ОДИН PANZER DRAGOON ЧЕГО СТОИТ.  
ПОХЛЕЩЕ DOOM’А БУДЕТ...”**  
(МАКСИМ БЕЛЯНИН, ИЗ  
НЕОПУБЛИКОВАННОГО)

**“ИГРАЙТЕ И ВЫИГРЫВАЙТЕ!”**  
(МАКСИМ ХОХЛОВ, ИЗ РАЗГОВОРА В  
КАКИХ-ТО КУЛУАРАХ)

**“ПИШИТЕ ПИСЬМА! ЖЕЛАТЕЛЬНО ПРО  
ЕЖИКОВ И ИГРУШКИ. ЖЕЛАТЕЛЬНО**

**ПО Е-MAIL, ПО КИЛОБАЙТУ И БОЛЬШЕ,  
СКОЛЬКО СМОЖЕТЕ...”**  
(МАКСИМ ХОХЛОВ)

**“РУБРИКА “КЕНГА” СО ВРЕМЕНЕМ  
СТАНЕТ МНОГО ИНТЕРЕСНЕЙ. А  
ГЛАВНОЕ ПОЛЕЗНЕЙ, ТАК КАК МЫ  
ПОДУМЫВАЕМ РАСШИРИТЬ ЕЕ  
ТЕМАТИЧЕСКИ: БУДЕТ БОЛЬШЕ  
ОПИСАНИЙ, ПОЯВЯТСЯ “СЕКРЕТЫ”...”**  
(СЕРГЕЙ БУБЛИК, ИЗ ОТВЕТОВ НА  
ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПИСЬМА И ЗВОНКИ)

**“ДА, РУССКИЕ, РОССИЙСКИЕ  
ИГРУШКИ НЕ ДОТЯГИВАЮТ ДО  
ЗАПАДНОГО УРОВНЯ, ЭТО ФАКТ,  
НО МЫ ВСЕ РАВНО БУДЕМ  
ПУБЛИКОВАТЬ ЭТИ  
МАТЕРИАЛЫ. ХОТЯ БЫ ПОТОМУ,  
ЧТОБЫ ПОДДЕРЖАТЬ НАШИХ  
ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ. А ПОТОМ...  
ВСПОМНИТЕ “ТЕТРИС”.  
НЕУЖЕЛИ ОН ПЛОХ?... ДАВАЙТЕ  
БУДЕМ ПАТРИОТАМИ...”**  
(МАКСИМ БЕЛЯНИН, ИЗ  
ТЕЛЕФОННОГО РАЗГОВОРА С  
ВОЗМУЩЕННЫМ, НО ТЕМ НЕ  
МЕНЕЕ УБЕДИВШИМСЯ В СВОЕЙ  
НЕПРАВОТЕ ЧИТАТЕЛЕМ)





# "ИНТЕРНЕТ" ИГРАЮЩИЙ

В прошлом номере "МИ" в материале, посвященном совершенствованию DOOM, которому, как выяснилось, нет предела, упоминалось, что в этом благородном деле весьма значительная роль отводится сети "Интернет", в чьих закромах хранятся залежи различных DOOM-нововведений. Понятно, что только этой игрушкой и только этим возможностями "Интернета" играющего не ограничиваются.



## Максим Пресняков

Во-первых, упомяну многочисленных FTP-sites (FTP — это протокол, служащий для обмена файлами между удаленными компьютерами), на которых находятся патчи (вставки, или "заплатки") к играм, да и просто огромное количество игрушек под DOS, Windows, OS/2, Macintosh...

В "Интернет" объединено примерно три миллиона компьютеров, поэтому здесь уйма самой разнообразной игрушечной информации: это сообщения фирм-производителей, электронные журналы, посвященные игрушкам и виртуальной реальности, есть и просто странички, сделанные любителями поиграть. Последние, хоть и созданы непрофессионалами, выглядят не хуже фирменных (вот что значит энтузиазм, помноженный на знания истинных ценителей!). Для того чтобы "полистать" подобные документы, требуется воспользоваться WWW (World Wide Web) — гипертекстовой оболочкой, помогающей ориентироваться на просторах "Интернета". Понятно, что "работающие" на игрушки серверы созданы, в первую очередь, в рекламных целях, поэтому они хранят массу графической информации, попросту — симпатичных картинок.

Серверы производителей как правило содержат данные о самой фирме, рассказ о новых программных продуктах и планах компании на будущее. Здесь же можно встретить демо-версии игрушек и (правда, реже) файлы с дополнительными уровнями к уже продаваемым играм. Так, например, на севере знаменитой id Software (его адрес: <http://www.idsoftware.com>) помимо подробнейшей информации о разработках этой фирмы сейчас "лежит" патч к Heretic'y. Кстати, у id есть и ftp-сервер (его адрес: <ftp.idsoftware.com>).

Может быть, вы уже знаете, что большинство уважаемых компьютерных журналов имеет электронные версии, слегка отличающиеся от своих бумажных родственников. В частности, в них присутствуют гипертекстовые ссылки на собственно игрушки и на другие интересные "хосты", посвященные играм. Естественно, что по "Интернету" "гуляет" уйма чисто электронных журналов, которые до типографского станка никогда не доходили и, наверное, не дойдут.

Вот с какими из подобных изданий сталкивался я: Amiga Power, Computer Gaming World, Digitale, EDGE, European RuneQuest Adventures, Games Domain Review, GamesMaster, Intelligent Gamer Online, Multimedia Games News, NewType Gaming, NewType Gaming Magazine, Pyramid Magazine, Sega Power...

Полагаю, что некоторые названия станут для вас откровением, однако приведенный список далеко не полон. Все перечисленные журналы поражают буйством красок и фантазии. Доступ к ним бесплатный (во всяком случае к тем, которые названы). Вместе с тем в "Интернете" есть и платные электронные издания (оплата производится по кредитной карточке). Сказать вам, что демонстрируется за деньги, увы, не могу, поскольку... В общем, вы понимаете. Однако и на этих серверах часть информации предоставляется бесплатно — это, например, старые номера журналов.

Выделить что-либо сложно, но одним из самых завлекательных "игрушечных" серверов мне показался Games Domain. Этот сервер не отделен вниманием пользователей "Интернета": я был на нем 1.699.617-м. И это лишь с 1-го января нынешнего года! Здесь находятся ссылки на лучшие интернетовские странички, посвященные играм и виртуальной реальности, а на FTP — информация о серверах с играми.

Сеть, безусловно, оправдывает то название, которое вынесено в заголовок этого материала, так как в "Интернете" имеется огромное количество чисто сетевых игр. Те игрушки, с которыми приходилось сталкиваться, были ролевыми. Играющий в одну из RPG получает описание места, в котором находится, после чего ему предлагается на выбор несколько ходов. Ход переносит вас в новый интерьер. Кроме того, существуют игры, в которые играют с помощью электронной почты. Вы отправляете свои ходы ведущему и через какое-то время получаете информацию от ос-



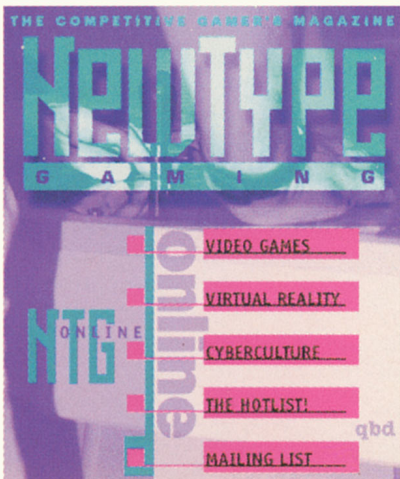
тальных участников. Самая известная игрушка для E-mail — VGA Planets.

Популярностью среди "сетевиков" пользуются и так называемые MUD-игры (Multi User Dungeons). Чтобы попасть в них, необходимо воспользоваться telnet. Вот адрес одной из таких игрушек, чье название Carrion Fields: 198.6.9.8 9999. Играя в нее, вы оказываетесь в некоем городе, где вас наделяют определенными возможностями, силой, здоровьем, оружием. Естественно, что вся информация о происходящем доходит до вас в текстовом виде. Описать предпочтительные действия играющего довольно тяжело, так как игра ведется не только с компьютером, но и с (или за, или против) другими пользователями, подключившимися в данный момент к серверу.

Прелесть подобных игрушек состоит прежде всего в том, что в них играет огромное количество людей со всех континентов. Так, в процесс той же Carrion Fields одновременно могут быть втянуты до семидесяти пяти человек. Вашими партнерами могут оказаться школьник из Чикаго, рабочий из Берлина или профессор Кембриджа.

И наконец, "Интернет" — это еще и масса обучающих игр. Для них даже существует специальное понятие — Edutainment (термин образован из двух слов: education — образование и entertainment — развлечение). Правда, под этим зачастую понимаются не только классические "обучалки", но и те интернетовские странички, заходя в которые, вы совмещаете приятное с полезным...

В общем, об "Интернете" играющим можно говорить бесконечно. Думаю, что "Магазин Игрушек" еще не раз так или иначе будет ссылаться на эту сеть, давая поступившие по ее каналам материалы. А вам, дорогие читатели, я советую попробовать окунуться в захватывающий мир "Интернета" самим. Поверьте мне, это незабываемо!





# О БЕДНОМ ПИРАТЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...

**Дмитрий Ключев**

## ЗДРАВИЦА РЫНКУ

Со скрипом, слишком медленно и с массой издержек компьютерный рынок, наконец-то, становится в России реальностью, от которой, как говорил один литературный герой, просто так уже не отмахнешься. И слава богу. Что ж, время и прогресс берут свое, и на одной шестой части суши, отличавшейся когда-то только балетом и ракетами, активно складываются новые — цивилизованные — экономические отношения, которые, укрепляя старые, традиционные для страны сферы производства и потребления, формируют новые. К последним, без сомнения, относится компьютерная индустрия, бывшая некогда то ли в глухой обороне, то ли в тотальном загоне. А точнее, ежели положить руку на сердце, вовсе несуществующая. В западном, ориентированном на частного потребителя, понимании.

В общем, внимание, проявляемое сегодня к России ведущими мировыми производителями ПК и компьютерных технологий, быстро разглядевшими в нас партнера долгосрочного и с немереными аппетитами, с каждым днем усиливается, и сей отрадный факт заслуживает если не криков “браво!”, то хотя бы молчаливых аплодисментов. Бурных и продолжительных.

Тем более, что наряду с производством “железа” с невероятной скоростью развивается сфера программного обеспечения. Витрины центральных книжных магазинов и специализированных салонов просто-таки ломятся от шикарных коробок с дистрибутивами наиболее известных “софт”-продуктов...

## “ТАЩИ ДИСКЕТЫ...”

И все бы хорошо: и компьютер приличный есть, и “винт” забит чем-то серьезным. Но почему-то скучно, грустно и душа не находит покоя. В чем дело? Ясно в чем — какой же ПК без игрушек? Походил, посмотрел, но в магазинах ничего путного так и не обнаружил (впрочем, вылазка была чисто познавательной, ради спортивного интереса). Пришлось обратиться к знакомым.

Всегда пожалуйста, говорят, тащи дискеты — будут тебе игрушки. А пока полюбуешься списком. Маленький такой список, на несколько страниц убористого принтерного текста мелким-мелким шрифтом. И чего только нет в том реестре, чего только не завалялось в закромах запасливых друзей-приятелей...

Одна беда — иной раз от души записанные игрушки начинают “глючить”, а то и просто зависают. Вы думаете, производители схалтурили? Пальцем в небо. Все проще: вскрыты в спешке. Зато, как поясняют те же знакомые, гордись — ломал настоящий ас. А то что “глючат” — не бери в голову, мастер сейчас осваивает новую технологию, а новое, сам понимаешь...

Я понимаю. Одно только до меня сначала не доходило — зачем “ломать” хорошую вещь? Наивен был, молод...

Пожалуй, всем знаком термин “компьютерное пиратство”, старый он, как горы. Как всемирный потоп или сицилийская мафия. Сколько раз эта тема служила основой для создания захватывающих и леденящих кровь фантастических повестей и рассказов. Но это на Западе.

А что же у нас, в России?

Я коснусь лишь одной из сфер, лишь части проблемы, а именно — пиратства, касающегося компьютерных игр.

Как нетрудно догадаться, у нас доля этого нелегального промысла подбирается к фатальным 99,99 процента и, следовательно, значительно превосходит то, что имеет место за границей.

Я умышленно не стану обращаться к проблеме авторских прав. Россия худо-бедно начала заглядывать на общемировой рынок, и все заботы по поводу защиты авторства на ПО нам еще только предстоят. А значит, впереди и серьезные исследования.

Замечу лишь, что авторские права в сфере компьютерных технологий у нас никогда не принимались во внимание. Так уж почему-то сложилось. Напротив, там, в окружающем нас мире эта тема — предмет самого пристального внимания. Не без надежды полагаю, что когда-нибудь и в России будет нечто подобное. Ну, а пока меня больше интересуют не

столько следствия происходящего (то есть нарушения вышеупомянутых прав), сколько причины.

Задавшись узкой целью, думая только обозначить подходы к грядущему обстоятельному разговору, я хотел лишь посмотреть на живых пиратов, поговорить с этими людьми и, по возможности, вызвать их на откровенность.

## ЖИВЫЕ ПИРАТЫ — КТО ОНИ?

Сразу оговорюсь: имен не будет. Хотя бы потому, что многие из компьютерных нелегалов так и остались для меня загадкой. Эти люди предпочитают скрываться за псевдонимами (язык не поворачивается говорить о кличках), которые в некотором роде весьма точно отражают их внутреннюю сущность.

Меня немного удивило, что пираты, такие разные, на первый взгляд, люди на одни и те же вопросы давали в общем-то схожие ответы. Поэтому возьму на себя смелость, сделать из всех проведенных интервью своеобразную “выжимку”. Надеюсь, что она, как говорят социологи, репрезентативна.

Но сначала — о первом впечатлении. Честно говоря, мне всегда казалось, что компьютерным пиратством занимаются этикие мрачноватые, закаленные DOOM’овскими баталиями, а потому до ужаса подозрительные личности. Что ж, я немало обрадовался, когда мои опасения не подтвердились. Передо мной стояли и зубоскалили веселые и общительные (правда, не всегда) ребята.

Их первая реакция — удивление. “Вот уж не ожидали столь странного внимания...”

Прежде всего мне было интересно, как они сами толкуют понятие “компьютерный пират”. Вот записанное с их собственных слов определение: пираты — это люди, занимающиеся переписыванием западных игр. Добавлю, что затем сломанные игры “релизируются”, и делается это в основном за здорово живешь, то есть отнюдь не из-за денег.

Но и не из-за тщеславия. Уже говорилось, что ребята не любят выпячиваться, предпочитают скрывать подлинные имена. Кстати, к каждой “за-



релизированной" игрушке обычно добавляется специальный файл, в котором сказано, какая конкретно группа "взломщиков" это сделала. Зачастую здесь же встречается реклама пиратских BBS. Но опять же без телефонов ("А зачем?..").

## КОЕ-ЧТО О СЕКРЕТАХ И ПРОБЛЕМАХ РЕМЕСЛА

Так откуда же все-таки берутся компьютерные игры, которые затем широкой волной расходятся по чужим "винтам"? Источников, как оказалось, довольно много. Во-первых, была названа Internet — в качестве самого необременительного и дешевого пути. Примерно такой же популярностью пользуются различные BBS, правда, с одной оговоркой: использование BBS за границей обходится в копейку, так что этот источник по карману далеко не каждому нелегалу.

Что же касается BBS, то и здесь не все так просто. Чтобы получить доступ к новой игрушке, необходимо заручиться согласием SysOp'a.

На вопрос, каким образом ребята общаются между собой, мне рассказали, что для контактов чаще всего используется FidoNet. Новички знакомятся в этой сети с авторитетами бизнеса, через Fido осуществляется передача электронной почты, содержащей как текстовую информацию, так и компьютерные программы, в том числе игрушки.

Понятно, что обязательный атрибут любого пирата — модем. Но не только. Очевидно, что без хорошей головы даже со сверхмощным модемом далеко не уедешь. Поэтому большинство настоящих пиратов — это своеобразные ходячие компьютерные энциклопедии. Например, для них не составит особого труда, не задумываясь, просто услышав название игрушки, сообщить, когда и какой фирмой она сделана, а потом быстро, в общих чертах перечислить все ее плюсы и минусы. И заодно добавить что-нибудь от себя. Скажем, вспомнить пароли к игре или какие-нибудь хитрые уловки, расставленные разработчиками.

И все же, задаю я уже немного поднадоевший вопрос, так ли уж необходимо связываться с перекачкой игр? Нет ли других вариантов? Конечно, нет, дружно отвечают мои собеседники, в России практически отсутствуют легальные версии игрушек. Верней, они, может, и есть, но среди них стопроцентно нет того,

что интересует тебя. И знаете, это похоже на правду.

Впрочем, дело не ограничивается лишь убожеством ассортимента легального игрового ПО...

## А ЦЕНЫ?

Действительно — а цены? Многим ли они по карману? Если вы и найдете нужную игрушку, подчеркивали пираты, то ее цена вряд ли будет ниже средней российской зарплаты.

На мой взгляд, любая компьютерная игра отличается от других программных продуктов только одним — она быстро надоедает. В самом деле, обзаведясь, к примеру, Windows или OS/2, сомнительно, чтобы вы через неделю пошли в магазин за тем же ПО еще раз. Может быть, лишь в том случае, если появилась новая версия.

Совсем иначе дело обстоит с игрушками. Вряд ли вы будете возражать, если я скажу, что существует относительно небольшое количество игр, интерес к которым не ослабевает, скажем, и через неделю, и через месяц.

Возможно, кто-то готов поспорить, заявив, что таких игр очень много. Но, полагаю, найдутся и те, кто скажет, что таких игрушек нет вообще.

И все же, что делать, если игра опротивела? Стереть или "закинуть на полку" и приобрести новую. Вот здесь-то мы и сталкиваемся с целым рядом затруднений.

Во-первых, даже если вам повезло и вы нашли то, о чем мечтали, всегда ли вы готовы выложить за мечту запрашиваемое продавцом? Сомневаюсь. И второе: а что делать, если игрушка выпускается только на компакт-диске?

Здесь я позволял себе немного помечтать. Если бы в России действительно был широкий выбор легальных игр (то есть игр, предлагаемых самими производителями), стал бы кто-нибудь — понятно, что имелись в виду мои собеседники — их покупать?

Добродушное и открытое лицо пирата и вовсе расплывалось после этих слов в широкой гагаринской улыбке. Правда, слегка задумчивой. А затем следовал ответ, что-де, да, стали бы, но только в том случае, если бы фирмы снизили цены. Например, до 10 долларов за компакт-диск. (Замечу, что это чуть больше средней цены нелегального игрового CD.)

В мире существует поистине громадное количество компьютерных игр. Поэтому ни один человек, даже очень искушенный, попросту не способен выбрать наугад, "по коробочке" ту единственную игрушку, которая потом будет занимать все его время. А "экспериментировать" и приобретать сразу авоську игр, сами понимаете, не позволяют высокие цены. Следовательно, нужно расширять кругозор, постепенно уходя от метода "научного тыка".

Этот выпад я принял и на свой счет. Приходится признать, что отечественные СМИ, пишущие о новых компьютерных играх, только становятся на ноги, к тому же их катастрофически не хватает. Будем надеяться, что это дело времени. С формированием полноценного потребительского рынка неизбежно народятся и издания, удовлетворяющие самым разнообразным вкусам.

## ПИРАТЫ — НАДОЛГО ЛИ ОНИ?

И вновь я предложил своим собеседникам представить, что будет, если у них появится возможность свободно приобретать легальные игры. Подтекст был такой: во-первых, стали бы они их покупать, а во-вторых, забросили бы они свое ремесло или все равно продолжали заниматься пиратством?

Среди преимуществ легальных версий, ради которых пираты готовы их приобретать, прозвучали следующие.

На первом месте, конечно, описание. Затем — красивая коробка (то бишь моральный аспект): входил в комнату, а она вся заставлена фирменными упаковками от DOOM'ов!!!

Наконец, после некоторого раздумья пираты вспоминали о гарантии качества и возможности связаться с производителем на правах официального пользователя.

На гипотетический вопрос о продолжении пиратской деятельности мнения несколько разделились, но большинство уверенно ответило, что прекращать ломать и обмениваться играми не собирается. Хотя бы потому, что это интересно и дает возможность лишний раз пообщаться с близкими по духу и интересам людьми. В общем, русская душа была и остается загадкой.

И последнее. Я уверен, что в конце концов в нашей стране сложится цивилизованный рынок компьютерных игр, который не будет уступать рынку европейскому или американскому. Но и компьютерное пиратство, впрочем, заметно поубавившееся, все равно не исчезнет. Так мне кажется...





# СДЕЛАЙТЕ ГЛУБОКИЙ ВДОХ...

## ПЕРВЫЙ РОССИЙСКИЙ МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ



**Каждый месяц обзор новинок из мира игр, обучающих программ и периферийных устройств.**



**SVGA графика**



**16-ти канальный  
звук**



**Демо-версии  
новых игр**

**скоро**

Первый российский online еженедельник по играм  
Настройте Ваш World Wide Web browser на:  
<http://www.techno.ru>

**Журнал можно приобрести в компьютерных магазинах, а также в салоне Multimedia Club по адресу: Ленинградский пр-т, 80/2.**

Тел. редакции и рекламного отдела: (095)214-0589, 331-6512; факс: 214-0589.  
E-mail: [sivers@ros2.inco.com](mailto:sivers@ros2.inco.com)







# ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ В ТЫЛУ ВРАГА

**Антон Литвиненко**



...Всадники никуда не спешили. Их верные “кони”, чистой воды земные кенгуру, лениво трусили по дну неглубокого каньона — уютной и безмятежной долине. Но спокойствие, как оказалось, было мнимым: неожиданно откуда-то из заоблачных высей повеяло прямо-таки могильным холодом, черная громадина уродливой тени медленно накатила на ничего не понимающих людей. Нечто жуткое, полное неясной угрозы летело над каньоном.

Словно зримое воплощение невидимого ужаса, заполнившего долину, за спинами встревоженных путешественников вздыбилась полоска земли, которая тут же пришла в стремительное движение. Но в последний момент что-то остановило неведомую и невидимую жуть, и она миновала людей. Впрочем, вслед за первым “торнадо” появилось второе... Через несколько секунд из земли вырвалась тварь, слегка напоминающая скорпиона, если того взять и растянуть по всем его измерениям до полуметра. Ни секунды не медля, мерзкое животное бросилось на ближнего всадника. Тот был наготове: “скорпиона” встретила тяжелая арбалетная стрела, которая, однако, лишь отбросила гада, но так и не пробила его толстый защитный панцирь. Будто поняв, что легкой добычей тут не пахнет, тварь с невероятной скоростью заскользила по песку прочь. Но человек, мгновенно осознавший всю опасность соседства с подобными существами, рванулся следом, выпустив на ходу целый колчан стрел. И хотя все выстрелы были в молоко, они помешали “скорпиону” спастись — уйти под

землю, в его практически неуязвимое укрытие.

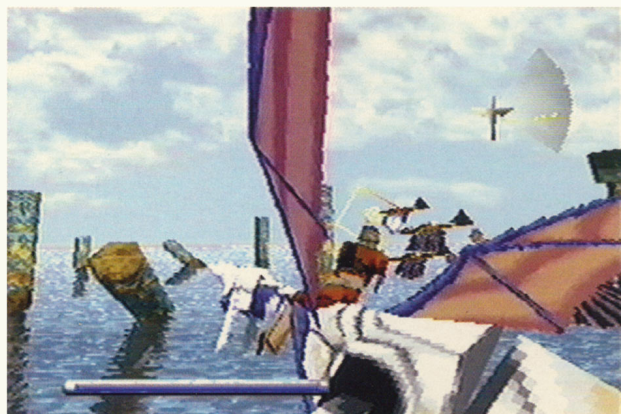
Погнавшись за стремительно ускользающим животным, всадник даже не заметил, что потерял из виду своих товарищей; спустя какое-то время он, миновав несколько поворотов каньона, оказался там, где еще не ступала нога человека. Очередной извив русла высохшей реки явил вход в какую-то пещеру, любопытство пересилило страх, и человек нырнул в таинственную тьму.

Пещера была поистине исполинской. С невидимого во мраке свода свисали какие-то невероятные механизмы; загадочного происхождения, они, похоже, пылились здесь уже годы, десятилетия. Всадник спешил, из готовил арбалет для мгновенной стрельбы и сделал шаг вперед... Неожиданно огромный участок пола, на котором стоял человек, стремительно вознесся куда-то вверх. Жуткое, едва ли принадлежащее этому миру существо упало рядом с отважным преследователем “скорпиона”, превратив в лепешку его верного “росинанта”. Внушительных размеров, совершенно неуязвимое для стрел кошмарное создание, осмотревшись, погналось за двуногой жертвой. Очень быстро человек оказался в углу пещеры, из которого, казалось бы, не было никакого выхода. Затравленно, безо всякой надежды на спасение он следил за приближающимся гадом.

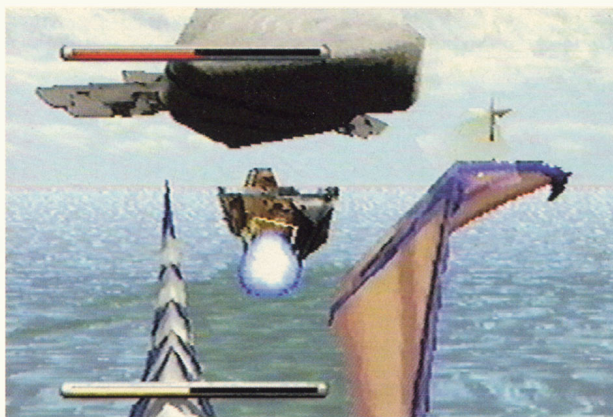
Однако и на этот раз фортуна была благосклонна к нерасчетливому искателю приключений: в тот момент, когда живое исчадие ада уже изготови-

лось к броску, над ним неожиданно разверзся потолок, и один из камней свода буквально размазал чудовище по земле. В образовавшееся отверстие тут же “впорхнул” дракон, несший на себе человека в странных доспехах и с незнакомым оружием в руках. И Змей Горыныч, и его наездник выглядели крайне утомленными и напуганными; создавалось впечатление, что за ними кто-то гнался. И этот кто-то не заставил себя ждать: через несколько секунд в пещеру ураганом влетел странный объект, также пилотируемый человеком. Выжатым только что пережитым ужасом, “индиана джонс” рухнул на колени, провожая отрешенным взглядом рассекающие воздух подземелья неведомые летательные аппараты — удирающий живой и преследующий его неодушевленный. Последнее, что он увидел, был дракон и катящаяся вслед за ним волна пламени...

Парень очнулся на скале. Помутневший взор выхватывал из окружающей действительности клочки событий, полные кровавой динамики и настоящей человеческой боли, которые потом сложились в ясную картину: дракон и его хозяин отчаянно отбивались от наседающей чудовишной машины, ведомой все тем же пилотом из пещеры; затем были прикосновение руки смертельно раненого человека и пришедшее откуда-то извне осознание опасности для всего мира; вой дракона, оплакивающего погибшего хозяина; внимательный, как бы оценивающий взгляд чудного животного... Едва ли понимая что он делает, потрясенный че-







ловец оседлал дракона, и тот, мгновенно подчинившись, понес нового всадника на борьбу со злом...

Между прочим, понес он не кого-нибудь, а именно вас, господа хорошие, так как этот ключевой момент и есть начало игры.

Итак, над разрушенным и полузатопленным древним градом неведь откуда появились странные существа, преграждающие вам путь к некоей летающей крепости, имевшей место быть в самом начале заставки Panzer Dragoon'a. Ваш любимый дракон — не просто животное, он явно разумен, что, понятное дело, намного облегчает задачу игрушки. Во-первых, он чувствует, куда надо лететь, так что компасом вам обзаводиться не придется. Главное для игрока — уметь “рулить”, дабы можно было отбиваться от наседающих противников. Во-вторых, Змей Горыныч ни за что не подпустит к своему хозяину даже прорвавшуюся через защитный огонь недружелюбную тварь, сокрушительный удар которой он полностью примет на себя.

Но и обольщаться не стоит: несмотря на наличие на своей шкуре буквально танковой брони, дракон все же уязвим, так что будьте предельно осторожны, не рискуйте, не изображайте из себя лихого Чапая. Так вы сохраните и “лошадинку”, и свою жизнь, и, быть может, доберетесь до конца игрушки. И еще один



совет: оружие оружием (а оно позволяет вам громить неприятеля на расстоянии), но от врагов можно просто уворачиваться, разумеется, после некоторой тренировки. Желательно также не задевать колонны, торчащие из воды, ибо столкновение с ними вредит дракону более ощутимо, нежели нападающие твари. В бою лучше всего сидеть на драконе спиной вперед (при нападении на летающую крепость без этого просто не обойтись).

Ближе к концу первого эпизода из воды, залившей город, вырастают огромные цветы, от которых, правда, лучше держаться подальше (их изысканный вид — ловушка для простаков). Впрочем, иногда цветочки кажутся ягодками вашим противникам, которые, зазевавшись, могут угодить в их тенеты точно так же, как и вы. Жизнь облегчает имеющийся в правом углу экрана радар, не только показывающий видимых врагов, но и дающий понять, какие из недругов

находятся за пределами вашего поля зрения. Последняя возможность особенно помогает на втором уровне игрушки, когда вы попадаете в “тыл врага”, в пещеру, до предела заполненную “скорпионами”, которым ничего не стоит прямо с земли допрыгнуть даже до летающего дракона.

Отдельных реверансов заслуживает графика игры. Скажу просто и без затей: ничего более красивого автору этих строк, попробовавшему на

своем веку на зуб уйму самых разнообразных приставок, видеть прежде не приходилось. Графика игрушки действительно трехмерная, эволюции героев происходят плавно, без рывков и без каких бы то ни было глюков. При этом действие идет очень динамично, без раздражающего торможения. Великолепен и звук Panzer Dragoon'a: ненавязчивая, красивая музыка помогает получать наслаждение от игры, временами предупреждая о появлении бесконечных опасностей. В общем, не игра, а конфетка, от которой просто нет сил оторваться.

Вывод (он же лозунг) дня: сегасатурновцы, сомкнемся в экстазе над игрушкой Panzer Dragoon!

Название приставки: **Sega Saturn**

Название игры: Panzer Dragoon

Графика: 95 %

Звук: 99 %

Сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 98 %



Игра представлена компанией

Panzer Dragoon

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

51



# Попка — друг человека, или Путешествие в алмазный рай

**Александр Архипов**

Благородная цель этой игрушки и предыстория главного героя остаются загадкой, и виной тому упорное нежелание японских товарищей делать хотя бы англоязычные титры. Смутный смысл происходящего можно уловить разве что из заставки и картинок, проплывающих мимо каждые три уровня: похоже, что весь сыр-бор разгорелся из-за похищения то ли обыкновенной красавицы, то ли доброй волшебницы, то ли... Одним словом, произошло какое-то ЧП. И в самом деле, не от хорошей же жизни прекрасный принц (или кто там?), упакованный в роскошный плащ, отправляется на битву со всякой встречной-поперечной нечистью.

Кстати, последней там явный избыток: летающие глаза с когтями вместо ресниц; глаза с двумя клювами и одной лапой; “миролюбивое” и в меру огнедышащее нечто, временами отпускающее погулять свою голову (оказавшись на воле, счастливая зверюга вертит своим нематериальным “хвостом”, от которого можно получить ожоги всех степеней и цветов радуги)...

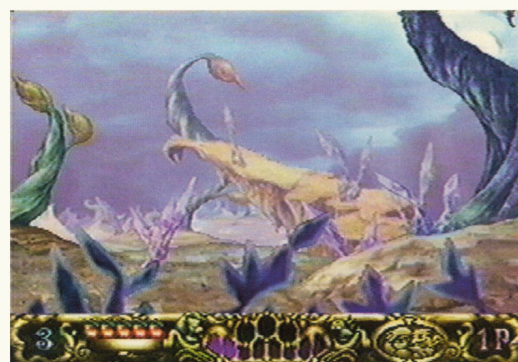
Да, с монстрами японские ребята, пожалуй, оттянулись от души. Пример: они умудрились засунуть в эту милую игрушку даже некую полурастительную гадость, живо напоминающую небезызвестный “День триффидов” и тут же после знакомства начинающую плевать семенами, а затем норовящую

тебя слопать. Но и это не все: пакость вскоре вытаскивает свои корни и начинает носиться, как угорелая. А это, знаете ли, как-то отвращает.

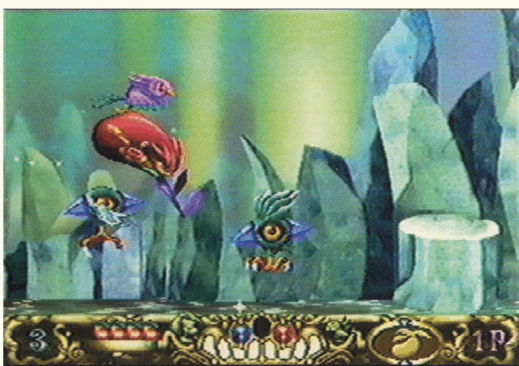
Впрочем, забудем о гадах, тем более что и они, и игра в целом сделаны с любовью, то есть с чувством, с толком, с расстановкой. Боже, как приятно переключиться на нее после опостылевшего Quarantine и тупого ожидания третьего Mortal Kombat’a! Здесь нет этой ужасающей кровящи, а если принца и настигает скоропостижная смерть, то никакая нечисть не рвется выдрать из его молодецкой груди сердце и снять с парня скальп. Очень мирная игрушка, доложу я вам. Тот же принц, будучи, вероятно, разрядником по боксу, гасит врагов почти исключительно прямым ударом в челюсть (если таковая имеется); если же негодяйчиков вокруг слишком много, полезно на них подуть или садануть кулаком по земле — враги вмиг (правда, лишь на время) замкнутся, так сказать, в собственных душевных глубинах.

Ну, а для самых крутых перердяг у принца есть милый, симпатичный и, самое главное, умный, как собака, розово-синий попугайчик. Вы

должны освободить его из клетки на первом уровне, и он будет благодарен вам по гроб жизни. В лепешку расшибется, а поможет: то жизнь лишнюю добудет, то предупредит об опасности, то — если принцу совсем невмоготу — разлетится и перебьет всех, кого только можно достать в пределах экрана. И полетят от падших врагов клочки по закоулочкам. Страшен попка в гневе...







Однако, должен сразу предупредить: берегите птичку, давайте ей отдохнуть, по пустякам не тормозите; и если она вдруг прикорнула у принца на плече, то, стало быть, набирается сил и помочь в данный момент не может.

И еще одно наблюдение. Все герои игрушки — сплошь арабские шейхи. Не в том смысле, что они арабы и царских кровей, а в том, что они японцы и бесконечно богаты, ибо алмазов у них, словно в моем дворе грязи: то заначка алмазная, то одежда (в частности, латы) — чистый “Куллан”, а то и вовсе — не мужики по игрушке расхаживают, а... доподлинные алмазы с ручками, ножками и, прошу прощения, крылышками. А всякие нехорошие создания, попав под тяжелую руку принца и клюв его верного попки, тоже превращаются в такие вот драгоценные камушки и разлетаются по всему

экрану, словно тополиный пух. Короче говоря, “в каждом ухе по брульянту — чем тебе не вариант?” Удивляюсь: с таким алмазным фондом дома надо сидеть, а не катить на всех и вся бочку. Но нет, подавай им драку, и все тут!

А теперь — о структуре игры.

Два уровня принц носится по экрану слева направо, уворачиваясь от разнообразных тяжелых предметов и агрессивных живых созданий. Следующий этап целиком уходит на разборку с каким-то крупным... для ясности назовем это животным... если, конечно, я не ошибаюсь и трифиды, катающиеся глаза с когтями и прочие радости относятся теперь к фауне. В третьем уровне по звездному небу чинно плывут вышеупомянутые картинки с принцессами и злодеями, и схема повторяется. Все это сопровождается приятной музыкой, на мой взгляд, соответствующей наличествующему на мониторе пейзажу и тварям: под жутковатого горного барана, грозу и землетрясения “подложено” нечто пульсирующее и тревожное, а под, скажем, ледяной мир — чистое, прозрачное, сверкающее и звенящее.

Играть в Astal можно до посинения, так как несмотря на истечение четырех жизней, положенных с самого начала игрушки, вам будет скромно и любезно предложено сделать CONTINUE с последнего непреодоленного уровня. Принц и попугай выражают буйную радость при выборе YES, а каждый начатый, а тем паче успешно пройденный этап приветствуют громкими воинственными криками. Графика у игры мягкая, несколько не раздражающая.



Кстати, и рисунки, и музыка, вероятно, имеют корни в японском народном творчестве, что (имею в виду обращение к фольклору) всегда свидетельствует о хорошем вкусе. Похоже также, что Astal сделана по мотивам какой-то японской анимации, поскольку, когда игра заканчивается, на экране появляется нечто мультипликационное.

А еще в игрушке привлекает то, что в начале уровня, в котором предстоит совершать что-нибудь необычное, принц на личном примере показывает, как это необычное следует делать. Вот пример: из огня вдруг выскакивают враги — крепкие ребята, которых одной левой не возьмешь, как ни старайся. А ты сначала дунь на них, подсказывает принц. Как говорится, пустячок, а приятно.

Наконец, побольше внимания бесполезным (на первый взгляд) предметам, чья “сумма измерений по длине, ширине и высоте” зачастую превосходит все мыслимые и немыслимые пределы; так вот, наш герой, оказывается, способен поднять эту невменяемую массу и с видом “я так шучу” швырнуть ее в очередного недруга либо просто отбросить ее за ненадобностью в сторону.

В общем, поверьте мне, друзья, игрушка вполне достойная, и хотя бы с десятков уровней пройти советую настоятельно. А потом — “думайте сами, решайте сами”.



Astal	
Название	Astal
Фирма	Interplay Productions LTD
Рейтинги	
графика:	70%
звук:	80%
сюжет:	80%
Общий рейтинг:	80%



Astal

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

53



# Вышел ежик из тумана, вынул ножик из кармана...

Максим Хохлов

Однажды на королевский огород повадились лазить ежики. За морковкой. Но ежики не простые, а — спасибо разгильдяям-генетикам — с “изюминкой”: вместо иголок у них росли... кактусы и прочие яблоки. Как водится, это страшно задело принца, который не мудрствуя лукаво взял ноги в руки, бросил на произвол судьбы очаровательную супругу, которая нежилась на берегу пасторального озера, и аллюром помчался на разборку со странными существами и их производителями, громко приговаривая: “Автора, елки-молотки, автора на сцену!”.

А вот и автор. Один из ежеиков, заслышав яростный топот копыт принцева жеребца, пользуясь осевшим вдруг туманом, вбежал в пещеру к ректору генетического института и попросил у того политического убежища под диваном. Чокнутый ректор при виде готовых к употреблению (правда, еще немых) яблок, выросших на спине у дрожащего существа, примостившегося на коврике возле двери, растрогался до такой степени, что решил встать грудью на защиту своих подопытных животных. Бормоча: “Руки прочь от ежеиков!”, ученый немедленно наслал на тихий и мирный замок гнусного Зомби-В-Законе по кличке Тов.Глюкалов (нечто среднее между Змеем Горынычем и Огородным Пучелом). Гадкий авторитет монструозного мира, воспользовавшись своими немереными габаритами и телекинетическими способностями, подломил каменную



стену замка и, даже не соизволив принести извинений, уволок полусонную принцессу к своему создателю, учителю и соратнику.

Тем временем огорченный неудачной охотой принц, вернувшись домой в надежде на комплексный обед из трех (как минимум) блюд, бутылочку “Жигулевского” и, возможно, женскую ласку, вместо всего этого обнаружил частично разваленный замок и полное наличие отсутствия законной супруги. Вскоре все выяснилось. Активисты доблестного “Гринписа”, давно точившие зуб на продажно-империалистических генетиков, с удовольствием поведали расстроен-

ному молодому человеку о том, кто, куда, когда и зачем умыкнула царствующую особу.

И понеслось!.. Как вы, наверное, поняли, этот момент — ваш звездный час: смело вставляйте в руки принца меч, а в свои пальцы управления приставкой Sega Saturn, и — в бой против всех этих лысенковско-мичуринских уродов, выведенных в генетической лаборатории. Ибо только так можно добраться до прекрасной принцессы. Попутно, кстати, можно насшибать “зеленых” на восстановление порушенной неживимости и помятого огорода. Деньги и прочие приятные полезности валяются везде, где можно и



Virtual Hydlide

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

54





нельзя, нужно лишь быстро освоить науку их подбора.

Пару слов о самой незаменимой вещи (после меча, конечно). В правом нижнем углу экрана имеет место быть маленький кружок с двумя (реже с одной) — красной и голубой стрелками. Первая дает направление вашего путешествия, вторая (внимание!) указывает куда НАДО идти.

Вот вы и разобрались с экраном, фабулой и управлением. Дело за малым — начать и победить. Но в этом-то и загвоздка: как, простите, ввязываться в драку, если японский язык для вас, что зайцу стоп-сигнал? Поэтому наведите уши и слушайте мою команду. Итак, объявляю вверенному мне гарнизону, что: 1. Заветное “New Game” — это первая строчка меню; 2. Всеми любимое “Restore Game” — третья строчка; 3. Вторая строка меню отныне и навсегда значит “восстановить последнюю игру”; 4. Четвертая строка — это “стереть игру” (да не саму игру с CD, такие вы рассякие, а игру сохраненную!); 5. И наконец, вторая строка снизу — это таблица рекордов, а самая нижняя — настройка клавиш.

Все понятно? Глупых вопросов больше не будет? Вот и чудненько.

Считайте, что японский язык вы уже изучили.

А теперь вернемся к нашим ежикам. Бросаем взгляд на “компас” и начинаем осторожное движение по стрелке. Ни в коем случае не повторяйте характерную ошибку всех новичков, которые, сверившись с картой, идут по пути, проложенному там. Пустое! Верьте только голубой стрелке, только она указывает кратчайшую дорогу!

Но вот на пути встречается первый монстр. Что делать? Есть два варианта: сделать ноги или принять бой. Советую сбежать, так как имеющимся в вашем распоряжении перочинным “кинжалом” с деревом-собакой, могущим одним махом оттяпать у вас половину жизни, не справиться.

Вы у забора. Как и во всяком заборе, в этом просто по определению должны быть ворота. Так и есть. Открывайте их и вперед. Стрелка показывает на некое внушительное сооружение, напоминающее надгробие. Вскройте его, нажав на одну из кнопок, и возьмите то, что там лежит. Вам, конечно, интересно чем вы разжились. Объясняю: у вас удвоилось число жизни. Но что это? Куда подевалась ваша путеводная звезда — голубая стрелка? Да, это так, как ни печально, она исчезла. Совет: срочно скрыть все эти надолбы-надгробья, прикончить десяток-другой зомби и рвануть к воротам. Здесь “компас” опять оживет, и вы смело можете идти к замку.

Если позволите, еще один совет. Подобрал на кладбище (похоже, что это все-таки было кладбище) меч и панцирь, загляните в меню игрушки и выберите там первую строчку. Когда выпадет некий список, щелкните на

изображении все тех же панциря или меча. С ними, право же, веселее жить. Ни в коем случае не трогайте в списке пункт в виде листа бумаги — у меня после выбора этого клочка куда-то пропал меч (да так и не вернулся).

Оказавшись в замке, остерегайтесь летучих мышей: эти бестии не только больно кусаются, но и с превеликим трудом уничтожаются. Дела с пошатнувшимся здоровьем можно поправить в ряде комнат без особых примет: встаньте около большого стеклянного (и, как водится, магического) шара и некоторое время постарайтесь не шевелиться — и тогда к вам вернутся все потраченные прежде жизненные силы.

Что еще? Набейте карманы золотом и — наверх, к победе! Вперед новые уровни и приключения.

Заканчивая экскурсию по Virtual Hydlide, коротко остановлюсь на звуке и графике игрушки. Музыка очень и очень недурна: в самых душещипательных моментах динамик издает нечто классическое (наверное, Глюк), побуждая тем самым активное желание действовать (а иногда и буяннить). Графика же, на мой взгляд, может вызвать только одно нарекание: так как мы видим героя немного сзади, то в некоторых эпизодах принц просто исчезает (например, за деревьями).

P.S. Почаще сохраняйтесь! Помогает. (Опция сохранения находится в меню, вызываемом клавишей Z; остановитесь на второй строке, а в выпавшем подменю — на первой; загрузка — вторая строчка того же подменю.)

Virtual Hydlide	
Название	Virtual Hydlide
Фирма	Interplay Productions LTD
Рейтинг	
графика:	70%
звук:	80%
сюжет:	70%
Общий рейтинг:	70%



# ДРАКУ ЗАКАЗЫВАЛИ? ПОЛУЧИТЕ!

**Антон Литвиненко**

Представьте себе следующую печальную картину: выходите вы во двор в особо мрачном настроении, а там, как назло, ни души. В общем, как говорят в народе, и скучно, и грустно, и некому, простите, морду набить. Можно, конечно, пойти в соседний двор — погонять гопничков, но ведь они и ответить могут... И вы плететесь назад, в опостылевшую квартиру. Но — о, чудо! — взгляд неожиданно останавливается на горячо любимой приставке Sega Saturn, рядом с которой лежит свежкупленный компакт Virtua Fighter. И правильно делает, что останавливается: ведь только эта игра способна улучшить ваше настроение. Да простят меня фанаты Mortal Kombat и Street Fighter, но, на мой взгляд, сия игрушка переплюнула даже их. Несколько своеобразна, правда, графика, но, во-первых, к ней быстро привыкаешь, а во-вторых, своеобразная — вовсе не значит “плохая”. Впрочем, обо всем по порядку.

Как вы уже догадались, Virtua Fighter (VF) — игра не для тех, кто спит и видит “порулить” галактиками или пошататься по лабиринтам в поисках какого-нибудь кибердемона. Здесь все много проще, но, поверьте, увлекательность от этого не убывает.

Итак, есть не слишком большой клочок земли (иногда это крыша небоскреба) и пара бойцов, которые на этом самом клочке старательно друг друга мутузят. Один парень — в полном вашем распоряжении, другой — либо в руках сидящего рядом друга (если вы располагаете вторым джойстиком), либо в цепких электронных лапах приставочного процессора. У обоих вариантов есть свои плюсы и минусы: скажем, приятель, запросто и быстро может разобраться с вашими любимыми ударами и предпринять не менее эффективные контрмеры. Процессор же никогда не вредничает и не устает. Так что — выбирайте.

Перейдем к правилам игры. Их, собственно, почти нет: дерутся только двое; время не ограничено;



поединок продолжается до тех пор, пока один из бойцов не потеряет желание либо возможность продолжать мордобой; нельзя заступать за границу ринга — это означает неминуемое поражение (кстати, это очень удачный способ выиграть даже самую безнадежную схватку). Вот и все. Удары наносятся всем, чем только можно (что попало под руку); никому нет дела до того, был ли пинок выше пояса, или ниже, — это вам не неженка-бокс.

Выбор гладиаторов довольно разнообразен — от безобидного (на первый взгляд) детеныша-рыбака до затянутого в черное ниндзя. Есть здесь и девицы (традиции Mortal Kombat'a живут и побеждают!), дерущиеся, впрочем, на зависть любому бойцу-мужчине. У каждого из восьми сорвиголов, естественно, есть свои недостатки и преимущества: кто-то лучше “думает” ногами, кто-то — руками; кроме того, разнятся сила и скорость удара. Далее. Появление каждого бойца сопровождается его “анкетными данными” и фоткой (честное слово, последней лучше бы не было — все герои VF смахивают на своих фотоизображениях на недоузданных Буратино).

Дерущиеся противники тоже слегка “оквадрачены”, но мордобой это нисколько не мешает. К тому же именно эта шкафоподобность и делает движения драчунов максимально плавными и приближенными к жизненным реалиям. К слову сказать, уже после пары минут игры в VF эта графическая особенность стала казаться мне вполне естественной.

Еще одно достоинство игрушки — возможность просмотра последних секунд только что окончившегося боя. Нет ничего приятней, чем еще и еще раз насладиться градом собственных ударов, сметающих противника с импровизированного ринга. Не менее полезно и проанализировать собственные промахи. Жаль только, что кусочек повтора совсем невелик, и показывается всего один раз.

Отмечу также высокое качество звука: вопли, удары и чьи-то закадровые комментарии оцифрованы довольно хорошо и служат прекрасным дополнением к экранному действию. Согласитесь, приятно, когда ваше мастерство оценивают по достоинству, например, по-озеровски громким воплем “Excellent!!!”.

На мой взгляд, VF — одна из лучших CD-приставочных игр. Несмотря на кажущуюся незамысловатость, она затягивает даже тех, кто до сих пор свысока поглядывал на все эти компьютерные мордобои, предпочитая раскидывать мозгами над очередным Quest'ом (таков, к примеру, автор этих строк). И еще один аргумент: на сегодня VF считается самой популярной игрой в Японии, а уж в стране самураев толк в драках знают.

В общем, драку на восемь персон заказывали? Получите!

Название приставки: **Sega Saturn**

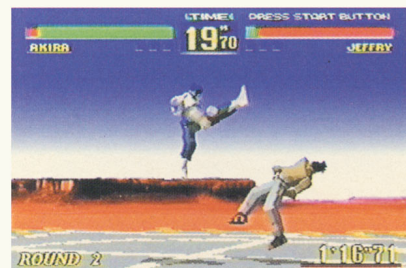
Название игры: Virtua Fighter

Графика: 85 %

Звук: 80 %

Сюжет: 77 %

Общий рейтинг: 83 %



Virtua Fighter

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

56







# ДЕНЬ ТАНКИСТА

Автор неизвестен \*

Забил заряд я в пушку туго...  
(кажется, из В.Хоя)

Слышь, друг, тут у нас на днях новая приставка случилась, Sony Play Station называется. Классная, в натуре, вещь. Для особо неграмотной гопоты могу повторить: "Соня Плау Статион". Перевода не спрашивай — сам не знаю. Вот так. Пробубни про себя раз восемь, глядишь, запомнишь... Да! Ты только сразу ее в сеть не врубай, в ту, в которой 220 вольтовых. Мы с другом когда врубили, она чего-то закобенилась, задинамила. Наверное, 220 ей много показалось. Ничего, починили. Чего и тебе советуем. Короче, пацан, следи за вольт-

тажом: 197 там, 204, на худой конец — 211. Это нормал. А 220 ей — чистый сгибень. Жмурится, буржуйское изделие.

Ну вот... Как только "Соня П.С." заурчала (после ремонта, ну, когда я в ней паяльником пошурудил после 220), мы тут же прикинули чмень к носу и подумали, а чего бы не поиграть. Ну, ты знаешь, "Комбат" там, другие клевые игрушки-мочилочки, это нам по кайфу. Сидишь и мочишь. Мочишь и сидишь. Оттяг — то что фельдшер прописал. Вскрыли мы с кентом первый сидюк, а он — что твой негр — черный весь! И как прыгнет в баньку!.. Короче, слышь, мы его помыть хотели, с мылом, но потом подумали,

а чего мы его мыть-то будем, джапы поленились, не помыли, а мы будем. Ага. Вчера придешь. Хренушки. Мыло нынче дорого... Ну и правильно не стали: одна круть писишная нам потом объяснила, что у "Сони" вообще все сидюки негритянские. А напрасно. Нельсона Манделу они что ли не уважают? Хотя... нам чего, пусть их, джапов то есть, другие запаривают, по нам они хоть коричневые сидюки клейпай. Лишь бы корпус не задирали (от китайских сидюков знаешь какие заусенцы!) и гасиловок на них побольше.

А игрушки на этих черномазых — самый ништячок. Точно говорю. И даже не черно-белые, а местами цветные. Меня один пионер потом подлечил: 32 бита, говорит, у твоей "Сони", а этого приставке самый зи-зи-топ, чтобы графика была клевая... Короче, слышь, мы на одной игрушке крезу словили, дня три с кентом тащились и про нее тебе расскажем свое мнение. Cyber Sled ("Субер След") называется. Черт ее знает, про что это, но игра самая торчковая. Правда, джапы поленились русский выучить и, как заводные, балаболят на какой-то твоя-моя-непонимай. Короче, полная киргуда, что-то типа монгольского языка. Ну мы, сам знаешь, не монголы и никогда туда не поедем, поэтому пришлось включать соображалку и напряжно врубаться. Ничего, за зеленые можно и приглючиться (а ты думал, нам здесь в тугриках башляют?!).

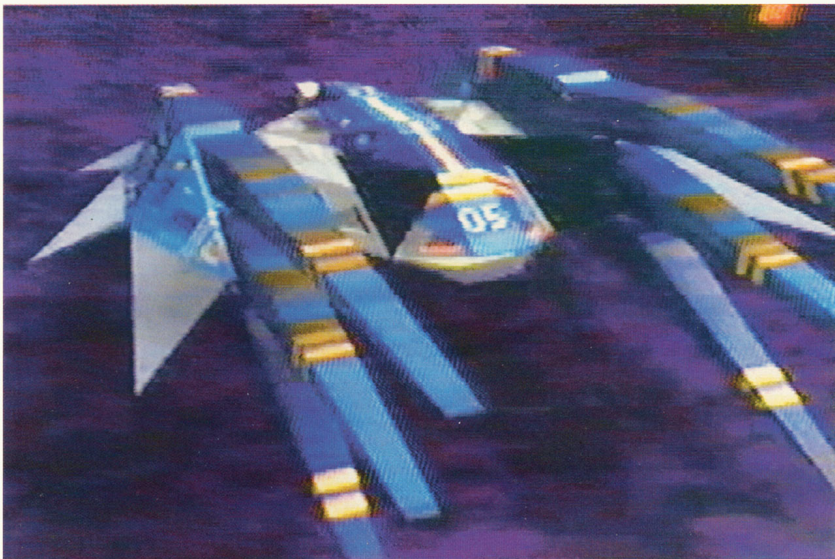
Ну ладно, хорош лирически базлать, приступаю к своим умным мыслям насчет "Субер Следа".

Короче, секи: заходишь ты в комок, а там — е-мое! — танки продаются. Целых восемь моделей. Только любимой 34-й почему-то нет. Ладно, братан, не бери в кочан, в стране кризис, тридцатьчетверки временно не выпускаются, тракторные заводы перешли на броневики Лукича. В общем, хватай, что дают, и ходу. Дела предстоят крутые.

(Как потом выяснилось, таких танковых ларьков в городе было штук восемь; короче, половина земляков уже отанкетилась и обронетранспортерилась — это каким все равно что, лишь бы хапнуть, а







другая половина стоит в очереди, номерки на руках химическим карандашом пишет — стало быть, наши люди: ждут подвоза тридцать-четверок и всякого фуфла не берут.)

Ты, небось, молодой и еще не знаешь, что танк — приборина тонкая, фигурная, требующая, чтоб ее каждый божий день сапидолом надраивали и соляркой поили. А еще ей, то есть танке, уют требуется, отапливаемый гараж с душем и кондиционером в одном боксе и золотые руки мастера. Короче, пацан, местов в городе совсем не осталось — все поляны между скребенебами заполнились танковыми ангарами-ракушками. Ты спросишь: а где же пипл собак выгуливал? А я отвечу: сам не въезжаю, понял?

Короче, зема, когда в йорке с полянами вообще безмазняк наступил, народ стал потихоньку жлобеть и, понимаешь, постреливать. В натуре. Из танков. Потому как закон природы — борьба за жилую площадь и раздельный санузел. Харлей-девидсоновские самокаты, зубила и прочие шестеры — все это стало ни к чему, пипл всем кагалом засел в танки. Устроил себе, так

сказать, вечный праздник — день танкиста. Даже в лабазы — и то на бронетехнике гоняли. А если кончались пули “дум-дум”, в ход шли птурсы, снурсы и подствольные гранатометы. Не говоря уж о кумулятивных и зажигательных снарядах. Боеприпасы круто поднимались в цене, достигнув за килограмм живого веса аж тонны деревяшек (самая крепкая у них валюта).

Вскорости в стране наступил полный беспредел. (Вот она, хваленая заграничная страна Джапаня! То ли дело у нас! Все танки поголовно стоят у себя в стойлах, безобразий не нарушают и дисциплину не хулюганют, а если и выходят иногда на бульвары и площади столицы, то только плотным строем, мерным шагом и по приказу, а не от балды.) Короче, друган, сейчас я тебе доложу-поведаю, что такое доподлинный буржуйский беспредел (на своем скине почуял).

Не успели мы с кентом выехать из танкового магазина, как какой-то обуревающий чудака на букву “мэ” подписал нас в ополчение и борзо (даже не спросив нашего “не хочущу”) застолбил нам живую танковую мишень, а сам сделал ноги — не-

бось, пошел толкать тикета на глюкалово, как мы то есть будем гасить противника.

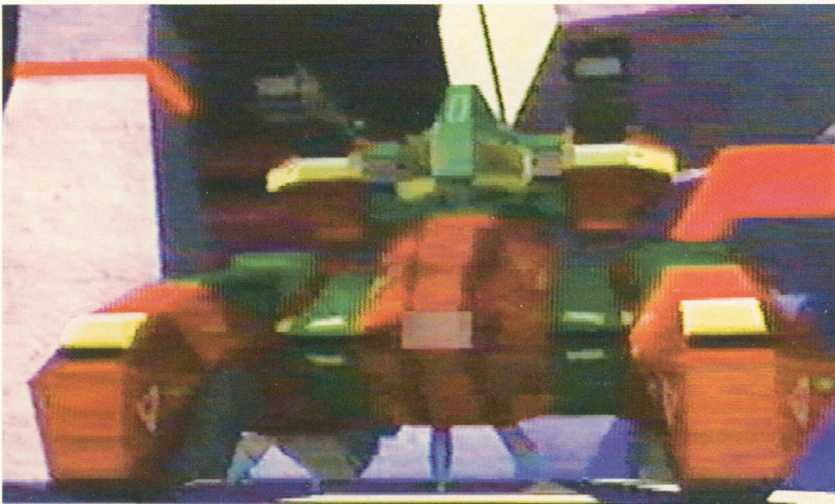
Но, слышь, враг попался шустрый, как веник: высунул из-за ближайшей колонны дуло и шамальнул по нам очередку из своего пневмо-супербластера. Или еще из чего, мы сразу не врубались. А потом еще и еще. Мы, конечно, сначала отпали, так как не ждали от монгола такой борзости, но затем быстро просекли поляну, надели старые хромачи и каски и немного, понимаешь, подедовали, то есть поучили его, кто в роте сержант. А чего он нюх потерял? (Вот прочитал сейчас нашкрябанное и тут же поправляюсь: не сразу мы его мочить стали, а немного погодя, когда с управлением освоились — оно в этих импортных новоделах не очень-то, не чета нашему, тридцатьчетверочному...)

Кстати, слышь, уже в ходе боя выяснилось, что с птурсами нас в лабазе накололи — недодали. Пришлось давать задний ход и шпарить к вороватым барыгам — чтобы и их проучить. Но когда мы прибыли на место, оказалось, что торгаши вешали лапшу на уши не нам одним — от шикарного, только что отстроенного танкового супермаркета осталась одна глубокая воронка. Видно, прямое попадание. И это правильно. Неча дурить честных танкистов. Да еще в их профессиональный праздник...

Ладно, разворачиваемся и ходу за наглецом, который не признал в нас отцов-командиров. Ох и верткий гад попался! Нет, в натуре. Мы гнали за ним целый квартал, подбирая по ходу дела брошенные какими-то валенками контейнеры с ракетами нужного нам калибра (ты же понимаешь, чувак, что броню танковой пушчонкой долбать очень долго). Да! В поиске птурсов может помочь карта (не игральная, а местности). Короче, дай и бестолковке порулить, полистай планчик перед драчкой, не обломишься.

И еще одно заветное — о задвиге игрушки. Промахиваясь (а такое иногда случается даже с заслуженными танкистами), мы, бывало, шаршили по многочисленным белым хатам и флэтам. Но! Напрягись, друган! Нас ждал полный облом: хаты и флэты стояли, как новенькие! (Может, потому, что охраняются джапанским государством?)

Короче, какие будут наши выводы и предложения? Очень простые. Во-первых, танковые мочилки — это класс. Во-вторых, “Комбат” — это тоже класс. И “Сектор газа” — это, блин, тоже клево. В натуре, понял?



Cyber Sled

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

59



# БУДИЛЬНИК ДЛЯ ДУХА

**Максим Хохлов**

Когда-то, в забытые теперь времена жила-была на белом свете маленькая уютная страна. И жить в этой стране было не просто хорошо, а хорошо с плюсом: и климат подходящий (тот, который доктор прописал), и люди веселые (каждый третий — Вервольф Жириновский, а каждый седьмой — Некто Госдумов), и правители мудрые (наши, в общем, правители). Окружал это райское место дремучий лес, богатый всякими пушными и голотелыми зверями и голосистыми птицами. Стало быть, и братьям нашим меньшим было здесь чистое баунти. Как звалась та страна? Очень просто — Вердайт. Вердайт и все, Вердайт и точка. Единственное, на мой взгляд, подходящее слово.

Но внезапно счастливые денечки накрылись медным тазом — началась война с соседним государством. Кто первый бросил атомную бомбу — неизвестно, как говорится, история умалчивает. Знаем мы только, что горе завелось в страдающем Вердайте: люди скоропостижно снесли улыбки и хохмы в ломбард (до лучших времен), надели зипуны и шапки-ушанки (отчего-то похолодало) и принялись на все лады костерить мудрых когда-то правителей, которые глупели и наполнялись спесью не по дням, а по часам (наши, в общем, правители). А цвет той глупости и спеси был, между прочим, таковым, что его иначе как “цветом детской не-



ожиданности” и не называли. Одним словом, загигать стал Вердайт, помаленьку гнуснет и опускаться. А тут еще и неприятель совсем обезумел — отчего-то полюбил жечь дотла славненькие пасхальные вердайтские деревни-игрушки да города-пряники.

Вскоре грустное вердайтское народонаселение дошло до такой степени одичания, что напрочь очистило прилавки магазинов от спичек, соли и зубного порошка, а отдельные граждане так и вовсе — толпами и по одиночке — намылив веревки, удалились зачем-то в леса... И счастье, что в этот ответственный для государства момент появился некто, кто быстренько (хоть и в жестокой битве) спас родину от постылых агрессоров. Был ли это человек или дух, никто не знает, так как, сделав доброе дело, спаситель переметнулся ежиком и скрылся в неизбывном тумане (туманы тогда стояли по всему победившему Вердаиту). В общем, история опять дала маху...

Но народ — не история, он помнит своих героев. Вердайтцы называли спасителя Лесным Духом, наградили его (то ли посмертно, то ли при жизни) званием “заслужен-

ный герой Вердайтской Джамахирии” (новое, послевоенное наименование страны) и развесили его светлые лики в каждом доме культуры и каждом красном уголке. Из уст в уста, из поколения в поколение переда-

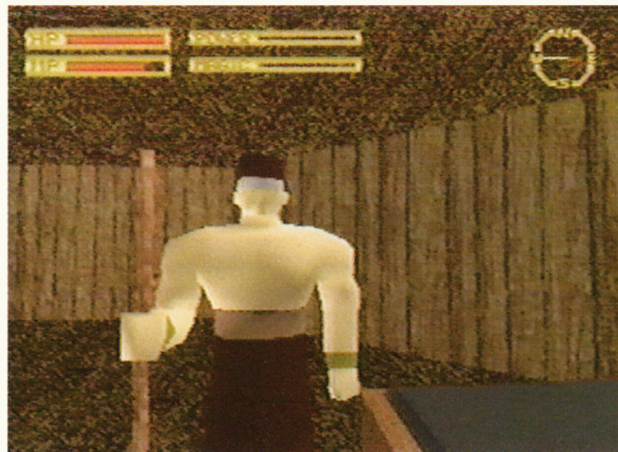
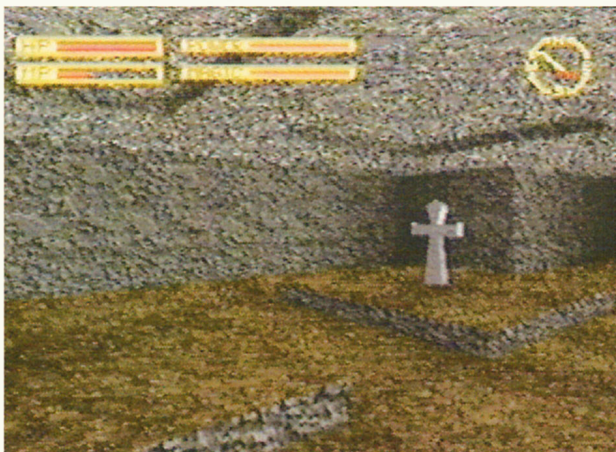
валась красивая легенда о доблестном Духе, сохранившем страну от разора, упадка и демократии.

В столице государства, на месте, где раньше был огромный публичный (то есть общедоступный) бассейн, возвели храм в честь храбреца. А поскольку свято место пусто не бывает, стали в этом храме хоронить мудрых правителей Вердаита. Бывало в год по пять правителей клали (мудрость, господство, и жизнь — две вещи несовместные, как говаривал видный вердайтский поэт).

Но вот однажды Лесного Духа заметили на правительственном спецпосте. И не с пустыми руками, а с какой-то шкатулкой, в которой каждой твари было по паре (по меньшей мере): в коробочке той Великий хранил всю ту нечисть, что изловил за свою долгую жизнь.

И поди ж ты, случилось ему (то есть Лесному Духу) однажды заснуть в лабиринтах огромного, ему же посвященного храма, а нечисть — возьми и расползись из шкатулки на свободу. Беда, ой беда...

А погнаться за ней некому — хозяин заветной шкатулочки спит, и не добудиться его. Мерзавцы разнокалиберные уже наружу выбрались и







тут же — пакостить, гадить и шалить по-черному. Короче, опять смутные времена Вердайт обуяли, опять из магазинов соль пропала, а там и за спичками дело не стало. А Дух все спит и спит. Кто же разбудит героя?

Вот тут-то, друзья, и наступает пора включать славную Sony Play Station и идти спасать несчастный Вердайт. Авось, следующий храм вердайтцы возведут в вашу честь...

Для начала давайте разберемся, кто есть ху, как пошутил однажды некий мудрый правитель. Другими словами, как выглядит главный герой игрушки. Подсказываю: главный герой (то есть вы) стоит (сидит, лежит — нужно подчеркнуть) возле приставки и монитора, а находящийся под его мудрым и чутким руководством будильник (для вышеупомянутого Лесного Духа) приземлился прямо посреди бывшего бассейна и недоуменно глазееет по сторонам. Надеюсь, что период адаптации к веселым вердайтским условиям будет недолгим и звенящий парнишка скоро догадается, куда ему бежать. И победит. (Говорю шепотом: лучше прямо. Особо кровожадным игрокам

там представится счастливая возможность нарушить экологический баланс в отдельно взятом здании, а именно — они смогут безболезненно приморить парочку деревьев и тройку-другую змей.)

Кстати, делать из врагов отбивные можно по-разному: либо мечом (специальный заказ — для извращенцев, любящих мордобою с пристрастием), либо магией. Последняя страшна до икоты в позвоночнике (свистит, аки соловей-разбойник), но на редкость подслеповата (почти никогда не попадает по противнику). Зато дает полную иллюзию наличия в руках огнестрельного оружия. И то хлеб.

Блуждая по лабиринтам храма-бассейна, можно наткнуться на неких мрачных типов, мирно посапывающих в укромных уголках. Даже не пытайтесь прижать их к ногтю — это невозможно. Однако разбуженные, ребята ошпарят вас самыми отборными японскими словами. И будут правы — они, небось, со смены, а вы их под микитки! Соображать надо. В общем, обложить обложат, но не убьют. И это здорово.

Иногда (но редко) встречаются странные закрытые двери. Вам сле-

дует попытаться открыть их с помощью некой кнопки и посмотреть, что там за ними творится (зачастую ничего интересного). Чуть чаще будильнику (привыкайте, это теперь ваше имя) попадаются зеленоватые цветы — прекрасное подспорье при простуде и колюще-режущих ранениях. Принимайте их внутрь, чем чаще и больше, тем лучше. Глядишь, порядком помолодеете.

Но главное, друзья мои, ждет вас впереди. Когда покрытый холодным потом будильник доберется до спящего Духа и начнет блажить звонкую песню-побудку (предупреждаю: на "Спи моя радость, усни" это непохоже), тут-то и начнется такое, чего ни пером описать, ни даже топором не вырубить. Жаль, если вы дотуда не доберетесь.

Название приставки: **Sony Play Station**

Название игры: King's Field

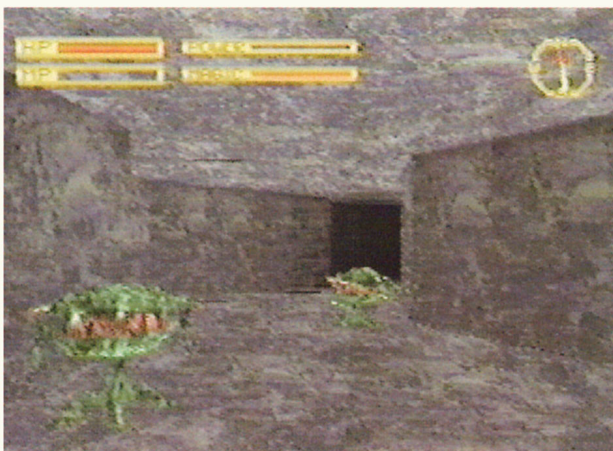
Производитель: From Software

Графика: 91 %

Звук: 67 %

Сюжет: 83 %

Общий рейтинг: 79 %



King's Field

GAMES MAGAZINE #3





# RAIDEN PROJECT: СИДИ И ИГРАЙ!

**Алексей Ильин**

**ДРУЖЕСТВЕННОМУ НАРОДУ МАРСА, А ТАКЖЕ ВОРОТИЛАМ ЯП-ПОНСКОГО БИЗНЕСА ПОСВЯЩАЕТСЯ...**

Пункеры и урелы, хипаны и ништяки, рокеры, байкеры и примкнувшие к ним хакеры, к вам обращаюсь я, друзья мои! Как дела, родные? Слышал, вас смертельно достала Вера Кастрова из “Дикой Розы”, приходящая по ночам и ласково поглаживающая ваши буйные головушки. Знаю, что утомила реклама “Ш-ш-ш-ш-швепса”, а гнусная фирма Sony, словно назло, перешла на выпуск только пуле- и ногонепробиваемых теляшников. Знаю, любезные, все знаю и искренне сочувствую... Только, понимаш, не торопитесь бросаться в мусоропровод, тем паче что сейчас на каждом углу по смешным ценам продаются душеспасительные картриджи от “Денди” и приставки Sony Play Station. Да, да, те самые приставки, которые уже не раз потрясли человечество изящно исполненными игрушками с завораживающей графикой и термоядерным звуком. Срочно сшибите с предков пару-другую дюжин “зеленых”, вымойте пару-другую сотен машин на перекрестке, извините, Джавахарлала Неру и Гамаль Абдель Насера и в магазин. Там — полегчает, там — одушина. Гарантирую...

Надеюсь, вы так и поступили. Надеюсь, вы не прошли мимо очередного суперхита сезона, который от остальных “гвоздей” отличается только тем, что абсолютно не отвечает вышеперечисленным качествам. Это и есть восхитительный Raiden Project.

Немного истории. Однажды воротилы игрового бизнеса из славной японской фирмы с легко за-

поминающимся названием Seibu Kaihatsu решили удивить мир крутой игрушкой Raiden. Однако проект что-то не заладился: то и дело отказывала хваленая японская техника, авторы через сутки на третьи уходили в запой, все сроки были сорваны, в GamesMagazine по всей Японии началась забастовка трудящихся, единственным требованием которых было “Raiden’a на прилавки!”.

“О, японский бог, что делать?! — не на шутку задумались воротилы игрового бизнеса из Seibu Kaihatsu. — Трудящиеся вот-вот из штанов выпрыгнут, а у нас, понимаш, еще конь не валялся. Может, понимаш, переименуем игру в Raiden Chicago или Raiden’95 и под шумок о ее непреходящем значении оттянем конец еще на полгода?...”

Так, понимаш, и поступили, и пока японские граждане обсасывали лингвистические преимущества нового названия игрушки века, сами отправили экспедицию в дикую азиатскую Рашу, в которой, как следовало из отчаянных и многочисленных шифротелеграмм японских разведчиков, давно уже изобрели нечто похожее, только не знают что с этим делать — то ли отдать на корм вечно голодному скоту, то ли объявить национальным достоянием и засекретить. К японскому счастью, все подтвердилось: в 1990 году в глухой симбирской деревеньке советский пионер Ванька Иванов, работая на уникальном суперперсональном компьютере “БыКа-0010”, создал аналогичную японским задумкам игровую программу с тем же са-

мым (правда, уже устаревшим) названием Raiden. Оставалось самое трудное — выманить у стойкого Ваньки его творение. Пионер долго — часа три — давал себя уговаривать, наконец, стороны сошлись на следующих условиях:

1. Ваньке в полное пользование передается полученная с монгольского спутника-шпиона фотография эскиза макета нижней части задней панели корпуса новейшего японского компьютера “Я-Маха”.

2. Ваньке показывают с расстояния 1 (один) метр аверс одной-еновой монетки (Ванька просил еще и реверс показать, но японцы отчего-то заупрямились. — А.И.).

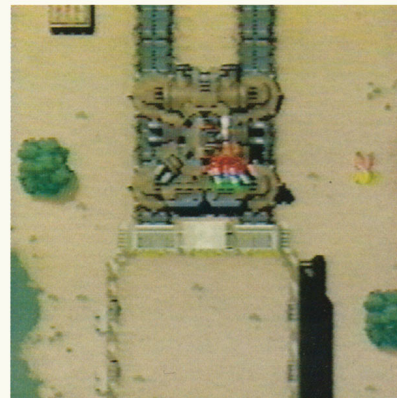
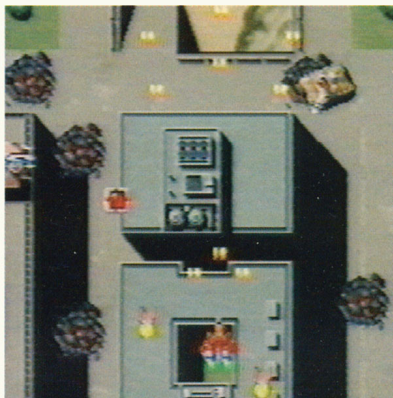
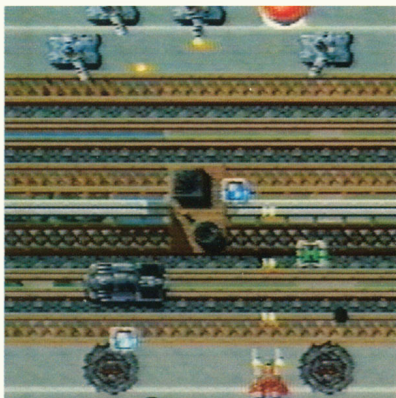
3. Ваньке в течение пяти минут рассказывают, как у них там в Японии живут японские пионеры.

4. Ваньке быстренько отвечают на его законный вопрос: “Японцы, откуда берутся японцы?”.

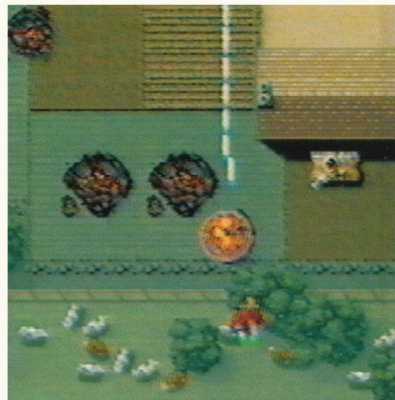
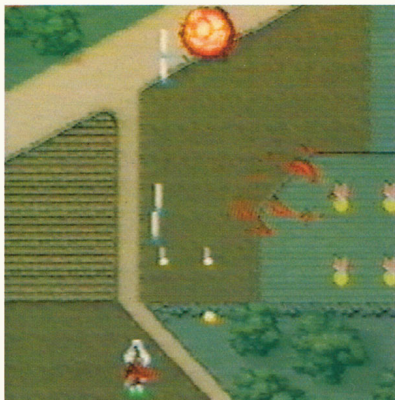
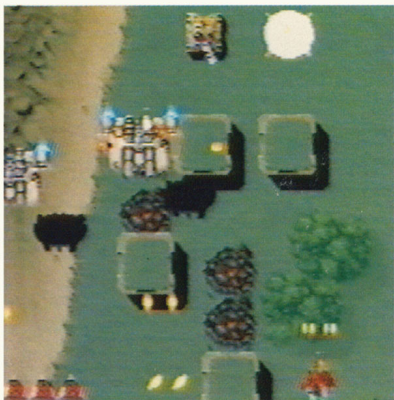
5. Японской фирме немедленно передается интересующая программа и документация на нее...

Вот какими извилистыми путями пришел, оказывается, Raiden в Японию. Тогда же, кстати, у некоторых, наиболее прозорливых воротил возникли сомнения: мол, компакт-диск большой, а игра... “Не бойсь, — ответили им другие, решительные воротилы, — напихаем в CD побольше крутых звуков вроде рева сверхмощной пылесосной техники, улучшим графику и... назовем это Raiden 2!”

Между тем первая часть русско-японской игрушки проходила успешную обкатку в подпольных игровых салонах славного Государства-В-Котором-Всегда-Понимаш-







Восходит-Солнце-Сан. Все здесь было близко отзывчивому яп-понскому сердцу: летит, значит, такой маленький, шустрый, но очень одинокий космический истребитель-перехватчик с термоядерными бомбами на борту и во всех пуляет. А те (то есть все) тоже, понимаешь, не лыком шиты и, чтобы парню в аэроплане жилось лучше и веселей, ответно шмаляют. Врагов много, но выглядывающая из-под плексигласа вашего фонаря (легкий авиационный жаргон) и развевающаяся на ветру тельняшка не позволяет горевать. К тому же, дабы скрасить космическое одиночество, на борт перманентно подбрасываются разные посылочки да бандерольки, содержащие кучу непонятного, что надолго занимает ваше внимание. Это же непонятное можно вытрясать из врагов, которые пачками бросаются под ваш летящий на всех парах космобронепоезд, пытаюсь сбить его с правильного пути (не выйдет, господа хорошие!)... Ну не чудо ли? А музыка какая замечательная! Такая бодрая-бодрая, хор мальчишков-колякольников исполняет.

Короче говоря, творение замечательного советского компьютерщика, впоследствии дважды героя соцтруда Яп-понской народной республики Ивана Ивановича Иванова принесло воротилам кучу денег. Но ненасытные самураи (жители Японии. — А.И.), выложившие

эту кучу денег и сумевшие-таки загасить всех марсиан из первой серии игрушки, требовали продолжения. Необратимо назревала, понимаешь, очередная всеяп-понская забастовка. Низы, понимаешь, не могли (ждать), а верхи не хотели (просто не хотели, и все)...

Но их заставили. Верные долгу международной солидарности, трудящиеся всего мира принялись забрасывать пресловутую фирму Seibu Kaihatsu возмущенными письмами, факсами и телексами, и пресловутая фирма, устав сочинять ответы и оправдывать собственное бездействие, однажды в студеную зимнюю пору засела за продолжение (благо Ванька предоставил всю документацию с описанием всех самых хитрых программистских штук). Поработали яп-понцы на славу: количество врагов стало раз в -дцать больше, от музыки можно ползть на стенку, а звуковые спецэффекты поднимут мертвого из могилы (говорят, в записи фонограммы участвовал ансамбль "Урони уют на ногу").

И снова восторгу яп-понских трудящихся не было предела: они прыгали вокруг игровых автоматов, водили многокилометровые хоро-воды и, проливая слезы радости, громко скандировали на чистом русском: "Спасибо за наша счастливая детства!".

Вот, собственно, и все. Вскоре воротилы, недовольные барышом с игровых автоматов, выпустили компакт-диск для приставки Sony Play Station, умудрившись запихнуть в него сразу обе части Raiden Project. Так что теперь у вас появилось жуткое разнообразие:

можете гасить марсиан в первой серии или мочить их же во второй (и все это, вглядываясь в раскосый оригинальный экран, пришедший прямиком из подпольных яп-понских салонов!).

Одно время фирмачи подумывали осчастливить Raiden'ом обладателей Sega Mega Drive и Super Nintendo, но потом передумали — мол, разве можно сравнить зачуханный картридж с полезным в хозяйстве компактом, которому всегда можно придумать массу применений (и правда, например, в Ра-ше на "сидюках" чистят рыбу, режут хлеб...).

В общем, приятель, раз, понимаешь, уплочено, СиДи и играй! И не жалея джойстика! А иначе, яп-понский городской, стоило ли...

Название приставки: **Sony Play Station**

Название игры: **Raiden Project**

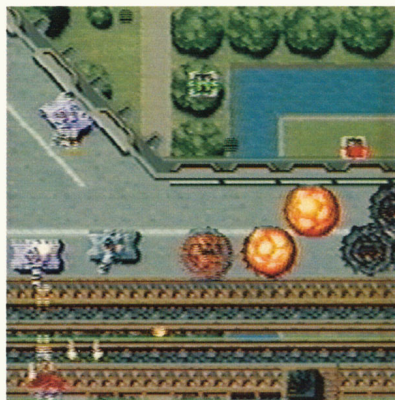
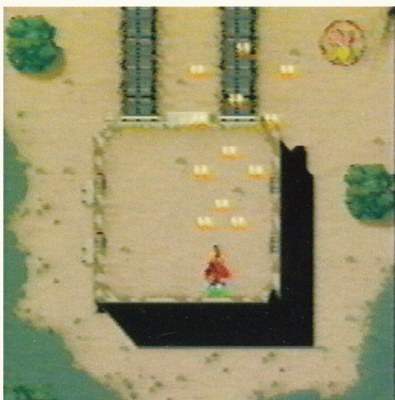
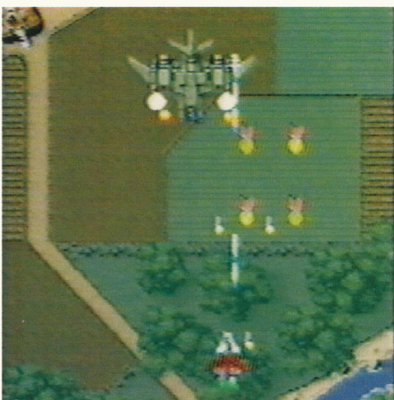
Производитель: **Seibu Kaihatsu**

Графика: 3.75 %

Звук: 5 %

Сюжет: 0.25 %

Общий рейтинг: 3 %



**Raiden Project**

**GAMES MAGAZINE #3**

**Games Magazine**

**63**





# Kenga<sup>TM</sup> ХИТ-БИТ-ПАРАД



**1.** Какого типа КАРТРИДЖИ Вы покупаете в первую очередь (отметьте)?

8-битные

16-битные

☐

с одной игрой

☐

с несколькими играми

☐

с одной игрой

☐

с несколькими играми

**2.** Какого типа ИГРЫ Вы покупаете в первую очередь?  
(в порядке очередности расставьте  
цифры от 1 до 6)

☐

Спорт

☐

Приключения

☐

Боевики

☐

Единоборства

☐

Мультфильмы

☐

Другие

**3.** Назовите 3 самых популярных,  
на Ваш взгляд картриджа.

8-битные

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

16-битные

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

**4.** Какую игру Вы давно ищете, но не можете найти?

8-битную

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

16-битную

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**?** Пожалуйста, ответьте на несколько вопросов о СЕБЕ:

ВОЗРАСТ

лет

ПОЛ

☐

мальчик

☐

девочка

Какая у Вас приставка

Какую Вы хотели бы  
приобрести в течение года

Пожалуйста, напишите на конверте: "ХИТ-БИТ-ПАРАД"





## The Hunt For Red October

**Жанр:** Симулятор-боевик.

Сюжет: Внимание: это симулятор плавания на подводной лодке (причем на советской)! Имея в своем распоряжении ракеты и торпеды, вы должны выполнить несколько ответственных заданий партии и правительства и оправдать доверие Президента СССР. В общем, прощай любимый город, уходи завтра в море...

Прохождение: Опасайтесь западных подлодок, до зубов вооруженных самонаводящимися торпедами. Старайтесь обходить



стороной любые препятствия (разнообразные конструкции), столкновение с которыми чревато потерей жизни. Пушки лучше всего подавлять торпедами — это и эффективней, и быстрее.

**Секрет:** Гаечный ключ способен восстановить бездумно растраченные вами жизни...

## Tiny Toon

**Жанр:** Мультипликационная бродилка.

Сюжет: Мальчик Монтана похитил подружку кролика Бастера Банки и поставил того в известность, сделав сообщение по телевизору. Бабз — в руках похитителя! нужно спасать девочку! Подключайте к процессу друзей — мышонка Спарки, утенка Даффи и волчонка Вихря — и вперед. Да! Есть еще поросенок Хаймтони, всегда готовый отдать свою жизнь за три десятка морковок...

Прохождение: В игре шесть уровней, в свою очередь каждый из которых состоит из трех подуровней. В конце этапа вас ждет "радушная" встреча с довольно таки безобидным "боссом", чьи ужимки и прыжки могут только развеселить, но не напугать.

## Contra

**Жанр:** Бродилка-стрелялка.

Сюжет: Старушка-Земля, как водится, — в опасности! Один из островов захвачен коварным Пришельцем. Он, впрочем, за просто мог подчинить себе и целый материк, и всю планету, но, видно, поленился. Пока Пришелец раздумывает, что ему делать дальше, земляне отправляют на плененный остров спецназовцев. "Дубленые загривки" должны физически уничтожить всех врагов, преодолеть массу других препятствий, добраться до Мозга и обезвредить незваного гостя Земли.

Прохождение: Предстоит пройти восемь уровней, в конце каждого вас будет ждать "босс".



"Босс" восьмого уровня — Мозг. Чтобы добраться до него, нужно миновать джунгли, вражеские базы, водопад и многое-многое другое. Некоторые версии игрушки позволяют менять этапы местами.

**Подсказка:** "Босс" последнего уровня — это "помесь" серого вещества и каких-то гнезд, в которых обитают некие отвратительные твари. Приложите все усилия, чтобы "разорить" сначала два верхних, а затем два нижних гнезда, и вы — у цели!

## Super Mario Bros 1

**Жанр:** Бродилка-прыгалка (два игрока).

Сюжет: Злобный черепаший король Баузер похитил друзей Марио, который должен освободить их, а попутно разобраться с Баузером. Но король хитер и неуловим, так что одолеть его довольно трудно. Прорываясь сквозь стройные ряды недругов — ходячих грибов и черепах, Марио, шаг за шагом, приближается к заветной цели.

Прохождение: Каждый уровень разделен на четыре этапа; в конце последнего этапа вас поджидает коварный Баузер, охраняющий вход в заточение пленников. В мире 1-1 на четвертом по счету столбе есть бонус.

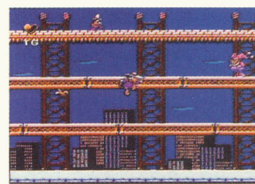
**Подсказка:** Если в конце мира 1-2 не выходить наверх, а пройти по потолку, можно попасть в миры 2-1, 3-1 и 4-1.

Кнопки: Turbo B — стрельба, B — стрельба, Turbo A — низкий прыжок, A — высокий прыжок.

## Darkwing Duck

**Жанр:** Бродилка.

Сюжет: Злодей Стальной Клов, наняв себе в помощники самых отпетых преступников, с упоением терроризирует бедных жителей Сен-Конара. Замордованное население способно только на душещипательные всхлипы о помощи (жалостливое "Help!!!" несется со



всех сторон). Но тут город накрывает "ужас на крыльях ночи". Не пугайтесь, это не очередной бандит, это... вы, вернее, чутко управляемый вами спаситель человечества восхитительный Черный Плащ.

Прохождение: Вас ждет довольно долгая дорога из семи уровней, в конце каждого из которых — традиционный подарок в виде "босса". На последнем этапе это сам Стальной Клов. Вот список того, что вам предстоит преодолеть: мост, город, канализация (не бойтесь испачкаться!), башня, дом Мегавольта, лес, корабль. Три уровня можете выбрать сами. В остальном — хотите вы этого или нет — доверяйте приставке.

**Подсказка:** Третьего "босса" можно одолеть следующим образом: старайтесь не попадаться под брошенный им ящик (лучше перепрыгивать его); если же "босс" прыгает сам, быстренько перебегайте на другую сторону и начинайте все сначала.



# "МОРТАЛ-МАНИЯ": ИГРОВАЯ ОБЩЕСТВЕННОСТЬ ТРЕПЕЩЕТ В ПРЕДВКУШЕНИИ МОРТАЛ КОМБАТ 3

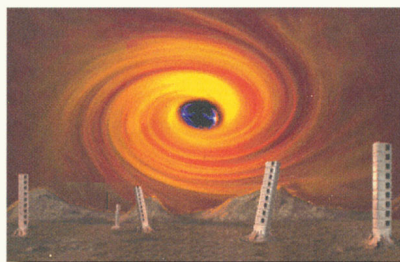
(по материалам журнала **GameFan**,  
перевод **Дмитрия Яковлева**)

Мировой дебют восхитительно-кровавого Mortal Kombat 3 состоялся 12 марта в Чикагском испытательном центре, затем новая игрушка была представлена широкой публике 23 марта в Рено на выставке игровых автоматов АСМЕ. Что же это такое — "Смертельный бой-3" и с чем его будут есть многочисленные Mortal-поклонники? Кое-что прояснилось, когда мы заглянули в вездесущий "Интернет"...

## НА MORTAL-ФРОНТЕ ПЕРЕМЕНЫ

Mortal Kombat 3 — это не 12, а целых 14 отважных бойцов, за которых и против которых вам предстоит биться. На панели выбора существует, впрочем, и традиционный пустой квадратик со знаком вопроса, за которым скрывается по крайней мере один дополнительный герой (всего же их три). К тому же до сих пор работает "Случайный выбор", задеваемый, когда вы, удерживая клавишу "вверх", нажимаете Enter.

Мы пока не знаем, что произошло с бойцами МК 2, которые "не пробились" в 3-й "Смертельный бой". Некоторые, возможно, пали смертью храбрых еще на подступах к игрушке, другие эффектно замаскировались. По слухам, в которые вряд ли стоит безоговорочно верить, Кайракс (Cyraх) превратился в Скорпиона (Scorpion).



Сюжет новой части знаменитой игрушки таков: Шао Кан (Shao Khan) оставил Отдаленный Мир (Outworld) и обратил свое внимание на Землю. С помощью воскрешенной им королевы Синдел (Sindel) Шао со всей страстью принялся завоевывать наш многострадальный шарик. Все жители погибли, осиротевшая Земля сумела сохранить лишь 14 самых отважных бойцов, выбранных судьбой для решающего "Смертельного поединка", чей результат и определит, какой конец уготован нашей планете...

## НОВАЯ КНОПКА — НОВАЯ СКОРОСТЬ!

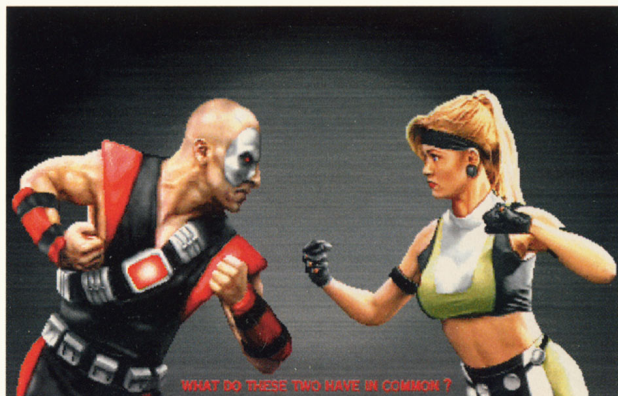
Управление игрушкой осуществляется теперь с шести клавиш: к пяти традиционным добавилась весьма полезная кнопка RUN ("Бег"), расположенная внизу-слева от клавиши Low Punch. Новый набор управляющих кнопок очень эргономичен, и, однажды привыкнув к нему, вы с легкостью научи-

тесь "командовать" RUN большим пальцем. Mortal Kombat 3 определенно динамичнее, нежели его старший собрат, а использование кнопки RUN еще больше ускоряет темп игры.

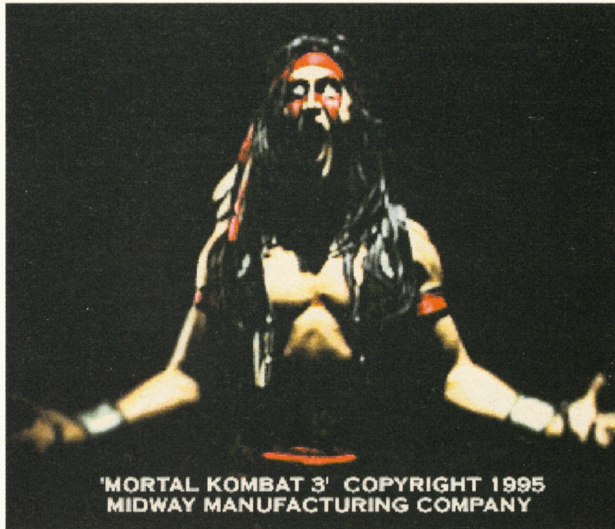
По утверждению авторов игрушки Эда Буна (Ed Boon) и Джона Тобиаса (John Tobias), клавиша RUN добавлена главным образом для того, чтобы положить конец заявлениям типа: "Mortal Kombat — игрушка для ленивых и трусливых, в ней можно победить, не сходя с места, просто ожидая, когда противник раскроется...". Так вот, предполагается что, режим RUN даст преимущество агрессивному бойцу, который сможет начинать комбинацию во время бега. Зеленая полоска на экране показывает, как много RUN-энергии у вас осталось; последняя быстро восстанавливается, как только вы прекращаете бег.

## КОМБИНАЦИИ-УБИЙЦЫ

Приятные во всех отношениях ударные воздушно-трюковые комбинации, перешедшие по наследству из МК 2 в 3-й "Смертельный бой", стали много богаче: во всяком случае теперь "подъемный эффект" (в отношении врага) достигается гораздо большим количеством движений. Для примера советуем посмотреть на Пылающие Черепа Шанг Цанга (Shang Tsung), буквально ракетой отправляющие соперника к праотцам на небо.







В дополнение к уже знакомым трюкам появилась СОВЕРШЕННО НОВАЯ система “сухопутных” бойцовских комбинаций. Если вы, по добравшись к врагу и застав его врасплох, сумеете нанести ему приличный удар ногой или рукой, то он впадет в состояние “гroggi” (нокдаун), после чего вы сможете провести связку из трех, четырех и более серьезных ударов обеими конечностями. Может случиться и так, что финальный удар отправит врага “в полет”, но и тогда вы, изловчившись, сможете показать ему еще несколько эффектных приемов! Вас, конечно же, интересует, какие конкретно удары “работают” в подобных комбинациях? Отвечаем: они различны для разных героев МК 3.

Все без исключения комбинации ударов традиционны для Mortal Kombat, то есть все по-прежнему зависит только от вас: вы должны успеть нажать на необходимые кнопки, и результат не заставит себя ждать. В общем, авторы никак не хотят идти на поводу у поклонников игрушки Killer Instinct, игрок которой, нажав шесть кнопок, получает комбинацию из 30 (!) ударов.

Кстати, новый Mortal Kombat способен отображать информацию, касающуюся проведенных вами комбинаций: на экран выводится число ударов и процент повреждений (как в игре Primal Rage).

## ДОБЕЙ ЕГО!

Мы видели лишь несколько новых Fatalities (кровавых финалов поединков), но все они выглядят по-прежнему на редкость садистскими. Впрочем, как уверяет Эд Бун, в Mortal Kombat 3 определенно появятся превращения в животных (так называемые Animalities), а также Fatalities, связанные с фоном (задним планом) игрушки...

## ЗАГАДОЧНЫЕ КВАДРАТИКИ

В том случае, если вы бьетесь не с компьютером, а с живым партнером, управляющим одним из персонажей МК 3, в нижней части экрана с картинкой двух противоборствующих бойцов имеются шесть загадочных квадратиков (по три на каждого игрока). Если вы задействуете соответствующую клавишу, в квадратике будут появляться некие картинки (все-го их девять). Это могут быть: символ Mortal Kombat 3, череп, знак вопроса, изображения Райдена (Raiden), Йин Янга (Yin Yang), Шао Кана (Shao Khan) и многое другое.

Так вот, игровые эффекты во многом зависят от того, какие картинки помещены в квадратиках! Например, если один из игроков установит во все принадлежащие ему квадратик изображения Шао Кана, то он заплатит потерей половины энергии в начале каждого раунда. Или, скажем, если на экране будет шесть Йин Янгов, то вы не сможете пользоваться блоками! И так далее и тому подобное...

В режиме “Один игрок” квадратиков нет, но зато вы можете “Выбрать свою судьбу”: начать игру в одной из трех башен, с тремя различными схемами боя. Означает ли это, что на своем пути вы встретите различных врагов, “боссов” и, соответственно, придете к другому концу? Пока не ясно. Можем лишь сказать, что один из виденных нами “боссов” напоминал такого бегемотокентавра, чье изображение занимало почти половину экрана!

## НОВЫЕ ИНТЕРЬЕРЫ

Новые интерьеры, безусловно, навеяны мрачным сюжетом игрушки, то есть тем, что Земля обезлюдела. Тем не менее они выглядят куда симпатичней прежних “бэкграундов” Mortal Kombat'a и сотворены с использованием rendering-технологии. Один из самых крутых задников — это “Подземка”. Тот, кто получит здесь решающий апперкот, пулей вылетает в другой уровень, именуемый

“Улицей”. Туда же вслед за противником попадаете и вы.

Другой интересный фон — Boonyard, кладбище, освещаемое полной луной, окруженной плывущими облаками. Здесь есть четыре любопытных надгробия, на которых высечены некоторые весьма интересные имена и даты, например: Э.Бун 3/22/64 — 4/1/95, Д.Тобиас 8/24/69 — 4/1/95...

Неужели авторы игрушки упокоились в прошедший день смеха?..

## МНОГО КОМБАТОВ ХОРОШИХ И РАЗНЫХ...

Примерно через полгода после появления Mortal Kombat 3 в хит-парадах аркад Эд Бун и Джон Тобиас, которые ни секунды не сомневаются в успехе своего детища, планируют выпустить картридж “Смертельный бой-3” с новыми героями (вероятно, всего их будет шесть), новыми интерьерами, Fatalities и т.п., о чем мы рассказывали выше. Таким образом, вы сможете сражаться в оригинальный Mortal Kombat 3 на приставке PlayStation.

Понятно, что планы Midway не ограничиваются одной лишь переработкой картриджа. Выпуск Mortal Kombat 3 будет сопровождаться рекламной лихорадкой на телевидении (например, на популярном MTV), будет продолжен мультипликационный сериал по Mortal Kombat и, возможно, пройдет очередной МК-турнир. И последнее. Помните о квадратиках на экране, в которые вводятся коды игрушки? Так вот, последние будут разглашаться в рекламных роликах Mortal Kombat 3.

## СКОРО УВИДИМСЯ!

Как обещают Эд Бун и Джон Тобиас, Mortal Kombat 3 начнет победное шествие по экранам ваших ПК тогда, когда вы будете держать в руках этот номер журнала. Лишь бы не всплыли новые баги...

МК 3

GAMES MAGAZINE #3





# Новейшие игрушки для любых систем



В МАГАЗИНАХ Game Land ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ ИГРЫ И ЛЮБЫЕ АКЦЕССУАРЫ для Panasonic 3DO, Sony Play Station, Sega Saturn, Jaguar-64Bit, Sega 32-X, Game Boy, Game Gear, Super Nintendo PAL, Super Nintendo NTSC, Sega Genesis, Sega Mega Drive, Sega CD, Mega CD. Самые новые игры на CD-ROM для IBM PC.

Адреса магазинов Game Land:

Москва: - с/к Олимпийский, 8ой подъезд, "Новый Колизей", метро "Проспект Мира".

- ул. "Новый Арбат", маг. "Москвичка", 2-ой этаж.

С.-Петербург: - Адмиралтейская наб., 10, "Game Land".

факс для оптовых покупателей: (095) 125-0211; (812) 3143604











# Любопытство как средство.

## От смерти

Екатерина Лесовая



Кто не знаком с мультиками про озорного непоседу Барта — не то ребенка, не то взрослого инопланетного уродца! Этот панкообразный квадратноголовый человечек постоянно попадает во всяческие переплеты, и если ты, читатель, любишь необычные истории с лихо закрученным сюжетом и юмор, лучше отложи в сторону журнал, а сразу же отправляйся путешествовать с Бартом по виртуальным мирам (потом прочитаешь!).

Впрочем, погодите, сначала ответьте на пару несложных вопросов, к примеру: как ощущает себя голодный грудной малыш? а свинка, готовая ради спасения своих собратьев попасть на праздничный стол? а динозаврик, такой маленький и вкусненький, чья рожица морщится только от одного вида недругов?.. “Мама-а-а!” — завопит на этом месте какая-нибудь бакалейная толстуха. Завопит и... проснется — как обычно, на самом интересном. Но мы-то с Бартом любим захватывающее не во сне, а наяву (во сне, правда, тоже), а потому — вперед, за новыми реальностями!

...Гений исполнительности и изнурения профессор Мартин создал шесть замечательных обучающих, просвещающих и развлекающих программ, и его гигантская виртуальная машина готова показать всем жаждущим нечто интересное и полезное. А самый жаждущий — это кто? Правильно, Барт, которого кладут в лоно этого монстра, надевают на голову тесный шлем, пристегивают и... “Отпустите!!!” — пищит Барт.

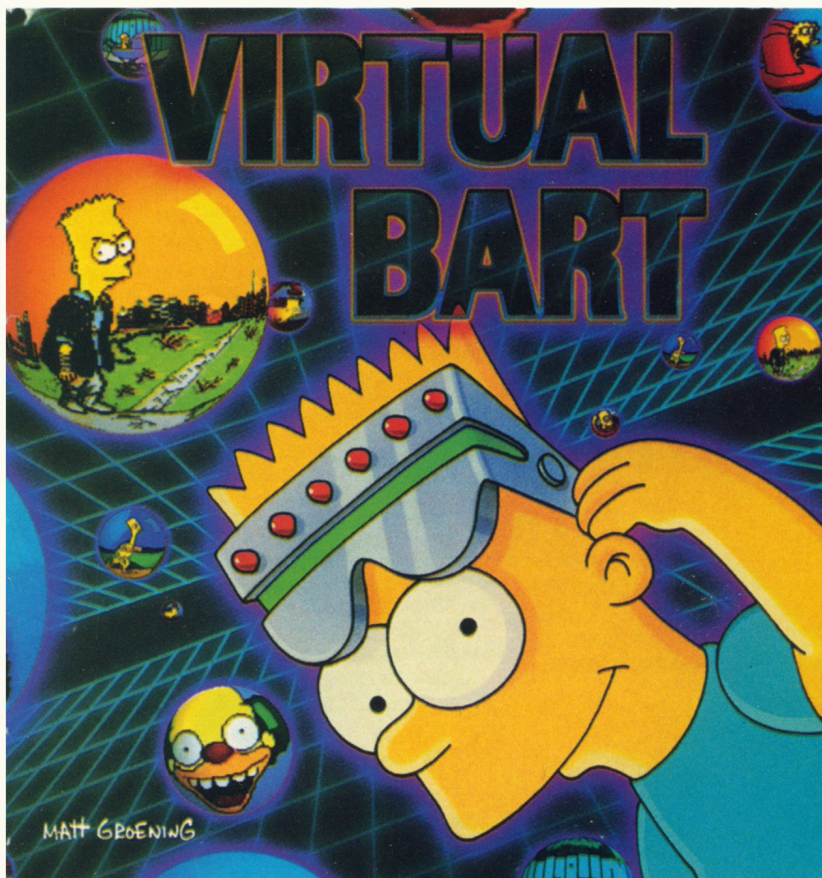


Поздно, дружище, поезд ушел. Позвериному воя, агрегат раскручивается, впитывая в свои электронно-душевные фибры весь ужас маленького кусочка протоплазмы, “вляпавшегося” на сей раз в раскаленную кучу железа...

Уф! Она, наконец-то, остановилась. Как же ноют кости, а в ушах тысячами маленьких гвоздиков затаились и шевелится какой-то потусторон-



ний треск. Страшно открывать глаза — может, это уже ад? Но любопытство — лучшее средство от смерти, и вот вы вместе с Бартом попадаете... нет, простите, не попадаете (это еще предстоит), вы становитесь... бартозавром. Страшно? Нет? А что же тогда?.. А, страшно интересно, яснонько... Беспрестанно оглядываясь, бартозавр переваливается по каменистой тропе, с удивлением замечая,



Virtual Bart

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine 70





что для средней полосы что-то уж больно жарковато. Раздается молодецкий рык, и тут же возникает его обладатель — довольно безобидная (на вид), обаятельно-зелененькая кроха. “Как дела? Привет!.. Ай! Да ты дерешься!” (портрет Барта, услужливо повешенный создателями игрушки в “красном углу” экрана, становится похож на этакого маленького Квазимодо). Барт лупит по наглой зеленой плотоядине хвостом и прыгает на нее сверху... Да, мир фантазий профессора Мартина не так уж безобиден.

Оглядываемся: а ведь мы в доподлинном Юрском периоде, с прыгающими, летающими, а главное — с чрезвычайно голодными динозаврами и неандертальцами, катящимися камнями и огнедышащими подземными источниками. Бедный теплокровный бартозаврик, трех твоих жизней вряд ли хватит, чтобы управиться с бесчисленными звероящерами и суметь дотянуть до Ледникового периода! Поэтому приложи все свое усердие, чтобы разыскать... Рычание, а также дополнительные жизни. Если же Барта (не дай, конечно, бог) убивают, игра начинается снова, с адской профессорской машины.

Следующий эпизод: светлый день, порог дома, сосновый лесок, множество рыженьких белочек, а внизу полянка, откуда раздается стук тележки с... мороженым! Ах, как мы любим его, нашу прелесть — за ним пройдем по карнизу, проползем по самым хлипким веткам, а затем раскатаемся и прыгнем! Да, грудничок Барт готов бежать за мороженым хоть на край света (если, конечно, воспитатель не изловит его прежде и не отправит решительной рукой домой). Что может пригодиться страждущему ребенку в его нелегком пути? Парашюты, смягчающие падения, а еще — усмирители грозных диких зверей.

Профессор Мартин давно мечтает макнуть героя в море-океан, и — спасибо первопроходцу Барту — мы попадаем на пляж. Руки-ноги целы, но, скорей всего, это временно: впереди водяная горка, любимое детское развлечение! Да какая! Тем, кто не был на море, предлагаю представить себе водопад, помещенный в змеевик,

на вход которого вместо сахара подаются живые и блажащие от ужаса тела, а на выходе получается... Что, опять страшно интересно? То-то.

Водичка теплая, и никаких опасностей — плыви себе, собирай часики, общайся со здешней рыбкой-монстрихой и, используя полученные в средней школе знания надводной и подводной навигации, обходи препятствия. Но вот незадача: труба оказалась заткнутой (застряла загорелая интеллигентка), тогда мы быстро находим спасительную серфинговую доску и — нет нам преград!

Как же неприятно вмешиваться в программы, особенно если это приводит к... взрыву ядерного реактора и тебя со всего маху бросает на несущийся домой мотоцикл. Остановить Барта сложно: скалы, камни и мотORIZEDованные злыдни (мы их в пинки или специальными метательными баллонами забрасаем) его не особо беспокоят, ведь он, как неожиданно выяснилось, прирожденный рокер, а если расстараться и найти некую заветную бутылочку с коктейлем товарища Молотова, то путь домой, к маме, и вовсе становится веселой загородной прогулкой.

К серии “страшилок” Virtual Bart’a можно отнести и рассказ о заточении несчастных свинок не то в цирке, не то на консервной фабрике. Бартоподобный хряк (или свинообразный Барт?) — единственный, кто в состоянии спасти полдюжину глупеньких визжащих собратьев (ибо, как бы глуп ты ни был, тебе вряд ли захочется стать пищей для студента, едва ли не умирающего голодной смертью...).

Барт наделен счастливым умением прыгать не только на лапах, но и на... хвосте, что позволяет ему открывать самые разнообразные запирающие устройства, а также учить клоунов и надсмотрщиков уму-разуму — дабы не обижали хрюшек. Предупреждаю: опасайтесь попасть в холодильник или на конвейер! Дорога туда только в консервную банку (голодным сообщая: есть будете не вы!). И еще одно. Сталкиваясь с очередными трудностями, не вешайте носа, ведь, дойдя до конца эпизода, вы станетесь... Героем Свиной (или Сви-

ным Героем — кому что нравится). А это лестно, не так ли?

А теперь вполне реальная ситуация: вы — жуткий непоседа, которого до поры до времени заперли в застенках любимой школы. По мнению авторов игрушки, единственный выход из подобной печальной ситуации — обстрел приятелей и подружек (а заодно и шкрабов) тухлыми помидорами, целую корзину которых Барт стащил у заспанных торговцев. Одно но — количество “патронов” ограничено, а ликвидировать бывших заклятых друзей нужно до того, как иссякнет боезапас. В противном случае — вас заметят, и начнется страшная школьная нудятина. Между прочим, стрелять помидорами не так уж просто: испуганные одноклассники снуют туда-сюда, а “прицел” отчаянно косит градусов на сорок... Если Барт не слишком удачлив, Sega отваливает ему еще один школьный день и целую коробку... тухлых яиц.

Вопли героя игрушки, крики чудовищ, скрипы, стоны, удары, плеск воды и проч. на удивление гармоничны и совсем не отвлекают от процесса (как это зачастую бывает в приставочных играх). А загробно-таинственный голос, звучащий в заставке, уверена, будет сниться вам ночами!..

Признайтесь честно, что вы сейчас чувствуете? Страх за бедолагу Барта или зуд, рожденный страстным желанием немедленно купить описанную игрушку и вволю в нее наиграться? А может, вы приуныли? Так это здорово! Просто вам надоело оставаться самим собой и захотелось чего-нибудь необычно-виртуального. Тогда вперед! Virtual Bart скучает без вас!

Virtual Bart	
<b>Название</b>	Virtual Bart
<b>Фирма</b>	Acclaim
<b>Рейтинг</b>	
<b>графика:</b>	50%
<b>звук:</b>	80%
<b>сюжет:</b>	90%
<b>Общий рейтинг:</b>	80%



Virtual Bart

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

71





# КОГДА Я НА ПОЧТЕ СЛУЖИЛ ЯМЩИКОМ...

**Дмитрий Клюев**

На мой взгляд, среди игр, выпущенных для приставок, существует явный избыток таких, где жизненно необходимо стрелять во все, что движется. В крайнем случае, используя могучую силу своих кулаков, превращать в кровавое месиво ужасных монстров, мускулатуре которых позавидовал бы сам Шварценнегер. Что я хочу сказать? Мысль проста: глубоко ошибаются те, кто считает, что только эти компьютерно-приставочные миры заслуживают внимания, что лишь здесь можно испытать захватывающее чувство сражения.

Я предлагаю вам хотя бы на пару дней не отлучаться далеко от дома, забираясь в таинственные тени под крышами старых развалин, где гнездится всякая нечисть. Погодите улетать на Марс или на еще более отдаленную планету, в чьих глубинных подземельях ожидают своего часа невиданные мутанты.

Все просто: выгляните в окно — только что мимо промчался юный велосипедист, ваш ровесник. Не приходило ли вам на ум, что езда на велосипеде тоже может стать захватывающим приключением?

Допустим, вы не любитель бесцельно болтаться по городу и пугать несчастных прохожих. Тогда для чего, спрашивается, нужна эта куча железа? Однако неужели не является удовольствием помощь людям, особенно в те редкие, но счастливые минуты, когда от вас зависит настроение не одного человека, а целой улицы! О чем, бишь, я? А вот о чем. Вспомните, как неприятно, когда опаздывают газеты и журналы. А как бывает тоскливо, когда вы ждете письмо от старого друга или подруги и, кажется, что вы один на всем белом свете. Но вот, наконец, долго-

жданная весточка достигает вашего почтового ящика, и вы мысленно благодарите того почтальона, который позаботился о вашем душевном комфорте.

Так почему бы самому не попробовать развозить почту, вдруг да получится? Только представь себе, читатель, как ты мчишься по улице на велосипеде, как бередит тебе кровь мысль о трудной, очень важной, а потому безумно интересной работе! Вперед! И пускай проходящим мимо старушкам кажется, что молодежь то ли окончательно разгулялась, то ли вконец обнаглела. Они, старушки и старики, вас же потом будут благодарить.

Запрещают дома? На вас косо посмотрели на почте, когда вы предложили свою помощь? Не беда, скорей разыщите новую захватывающую игру Paperboy-2!

Как вам, наверное, известно, для приставки нет ничего невозможного. Легкое нажатие на клавишу — и вот вы уже на велосипеде, а за спиной — целая сумка корреспонденции. И раз уж мы начинаем мечтать, так пусть дело будет происходить не в нашей прекрасной стране, а, скажем, в Америке. Под вами — замечательный велосипед, под колесами — идеально гладкий асфальт. Эх, разогнаться бы!..

Но не все так просто. Под колеса то и дело лезут все кому не лень: в самый неподходящий момент по проезжей части, поскрипывая несмазанными осями, прокатывается детская коляска (ну куда, спрашивается, смотрят эти мамы?); навстречу, ничего не замечая, катит грузовик — задавить его или увернуться? Лучше увернуться! Ну и денек... Бабуля, а ты куда?! И вот так всю дорогу. То одно, то другое.

А тут еще и “злоумышленники”. Какой-то мальчишка катает по дороге покрышки — ну как тут проехать! Злобный дядька камнем запустил. А разве почтальон виноват, что письмо где-то затерялось?

Но ничего не поделаешь, работать все равно нужно. Однако трудности поджидают и здесь. Промаяхнул мимо почтового ящика (да разве на такой скорости попадешь!), и целая пачка газет влетает в окно, точнее в то, что от него осталось. Обидно, что почтовая сумка такая маленькая, вот бы увеличить ее до размеров слона...

А на обочинах периодически появляются какие-то свертки, и приходится постоянно ломать голову над тем, как их подобрать. Сама же улица загадочным образом превращается в лабиринт. Какие-то палисаднички, газончики, тут — проехать, там — подпрыгнуть.

Впрочем, среди этого обилия проблем и препятствий случаются и приятные вещи. Так, например, игрушка не создает дополнительных проблем с управлением (кроме тех, конечно, которые возникают сами по себе в начале игры). Создатели Paperboy-2 любезно предлагают на выбор несколько уровней сложности, дабы вы смогли приступить к выполнению основной миссии, став настоящим профессионалом. Но я уверен, что очень скоро вам не понадобятся другие этапы, кроме самого трудного.

Название приставки: **Sega Mega Drive**

Название игры: Paperboy-2

Производитель: Tengen

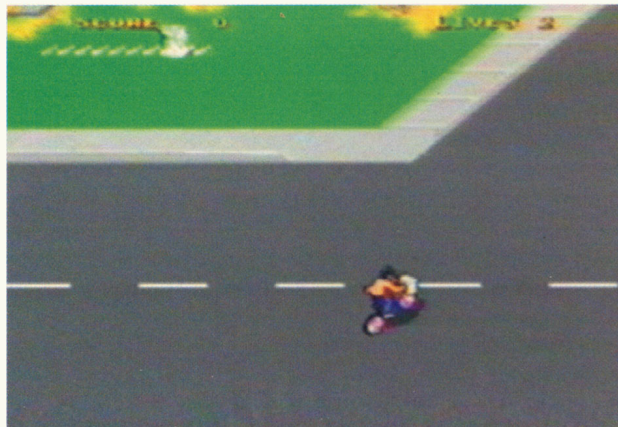
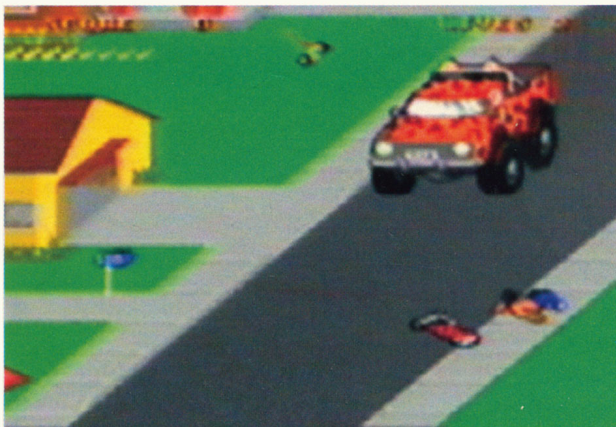
Распространитель: Domark

Графика: 50 %

Звук: 30 %

Сюжет: 50 %

Общий рейтинг: 40 %



Paperboy-2

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine 72



# амни друидов, или Как не стать рабом

**Екатерина Лесовая**

Игрушка предоставляет вам реальную возможность почувствовать, что такое хлеб настоящего героя, спасающего человечество от нашествия зла. Казалось бы, ничего нового, все, как обычно, но, не подумайте плохого, Warlock — это не очередные межпланетные гонки или стратегическая головоломка, а увлекательное многоуровневое приключение древнего воина в стране призраков.

...Раз в тысячелетие Зло посылает на нашу планету своего родного сына — Warlock'a, чья задача — собрать разбросанные во времени и пространстве магические камни друидов. Собранные, они дают темным силам возможность владеть над Землей. Понятно, что просто так, за здорово живешь становиться рабом — честь сомнительная, поэтому земляне (а значит, и вы) выставляют на бой своего лучшего воина, представителя загадочных друидов. Назовем его скромненько, но со вкусом — Герой. Так вот, мир навечно погрузится в замогильную тьму, если вы с Героем не найдете все шесть камней раньше Warlock'a.

Герой — настоящий храбрец, поражающий волшебным лучом мешающую ему нечисть и собирающий на пути к очередному заветному камню все, что может пригодиться в дальнейшем. Например, благодаря Кристаллу Левитации вы приобретаете способность летать, а Горящие Сосуды удваивают силу вашего оружия. Не менее полезны и так называемые заклинания (их семь видов), которые полностью или частично восстанавливают здоровье Героя, помогают побеждать недругов, вызывают землетрясение и даже возвращают вас на некоторое время назад (что пригодится в момент особенно сильной опасности).

Но и Warlock, как очень быстро выясняется, парень не промах. На мой взгляд, творимые им козни способны выбить из колеи любого (кроме, естественно, Героя), один только смех чего стоит. К тому же еще в самом начале игры он рушит мост на пути к старому замку... Вот типичные плоды колдовства этого монстра — в одно мгно-

вение безобидные псы и их хозяева превращаются в гривастых, словно львы, зомби и вампиров. Одно утешение — вся эта нечисть поддается лучам Героя! Позже вы столкнетесь с самим мечущим молнии Warlock'ом, имеющим вполне человеческое обличье и расшвыривающим направо-налево огненные головешки — похоже, это основное его умение. Но не будем недооценивать врагов...

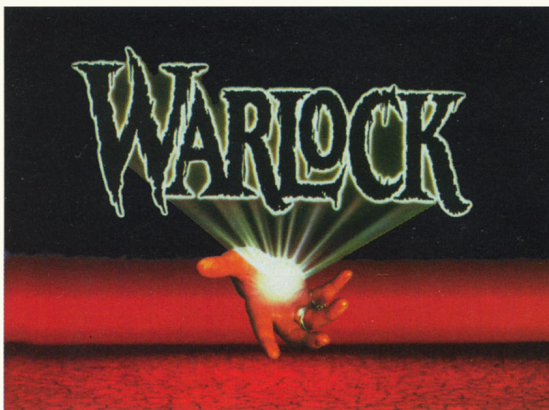
Поверьте, что попасть во второй уровень не так-то просто. Но ведь борешься не против всех, а против кон-

мень друидов). Всадники и стервятники постараются убить вас, любимого, даже раньше своего шефа. Смелей! Наберитесь духу для борьбы с монстрами из тины, Водяным Демоном и, конечно же, самим Warlock'ом, — и нечисть отступит, открыв вам вождьеленный камень.

Теперь придется проделать долгий путь на гору, к разрушенному монастырю, в котором придется отбиваться от самых, как мне кажется, ужасных слуг Зла. Только не сдавайтесь, от этих сражений и от вашей выдержки зависит судьба мира!

Подземное царство и снова изощренные козни сил тьмы, прячущих от Героя последний талисман друидов. Зло могущественно, оно почти непобедимо. Но лишь почти, ибо пришло время использовать заклинания смерти, собранные вами в пути. Наконец, мир свободен!

Итак, вы, ведомые самыми светлыми помыслами, а еще желанием избежать превращения в скелет (экранные эволюции вашего лица с постепенным облезанием кожи и посинением тканей показывают уровень вашего здоровья), пресекаете Зло, используя для этого всю свою энергию, ловкость, смелость и смекалку. И это, как говаривал один политический деятель, правильно! Лишь об одном вас прошу: спасая мир, не забывайте о непреходящем значении... пищи. Именно, я не оговорила — пищи, без которой так просто отдать концы в реальности. Кто же тогда будет вырывать Землю?



кретного, весьма несимпатичного существа, пакостно нападающего в самый неожиданный момент. Хотя, надо сказать, что в изобилии наличествующие в игрушке гигантские пещерные монстры, тарантулы, живая и омерзительная на вид тина, драконоподобные твари — все они хотят вашей гибели (право же, как в среднеувлекательной книжке про покорение планет)!

После пещерной тьмы вы оказываетесь в дождливом саду, уставленном безобидными статуями. Однако "нейтральность" последних лишь временная, с появлением Warlock'a памятники оживают. А справиться с движущимися кусками мрамора ой как сложно! Еще одно предупреждение: замок Колдуна стопроцентно станет вашей могилой, если вы будете шараться от ходячих доспехов, озер мертвящей тины и других призрачно-темных сил.

Мой совет: идите на кладбище и ополчите там против себя воскресших предков (задание не из приятных, но без этого, пожалуй, не найти пятый ка-

Warlock	
Название	Warlock
Фирма	Acclaim
Рейтинги	
графика:	50%
звук:	80%
сюжет:	80%
Общий рейтинг:	80%



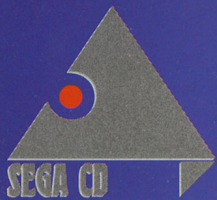
Warlock

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

73





# Брутальный **БРУТАЛ**: а поутру они проснулись

Жили-были в средние века добрые и ласковые ежики. И такие они были лапочки и так им было приятно жить-быть, что даже колючки у них стали размягчаться. А это, как говорят умные люди, нонсенс (извините за выражение). Ибо мягкоиглые ежики — это и не ежики вовсе, а так — пародия, шутка и вообще дефект природы.

Но однажды некие (не побоюсь этого слова) негодяи прислали в офис к ежиному руководителю факс, в котором черным по белому было сказано, что-де «все ваши (ежиные то есть) проблемы с размягчением иголок происходят исключительно от спокойной и размеренной жизни», а далее следовало любезное и медоточивое приглашение на Международный конгресс животных (МКЖ), который досконально, в глобальном плане рассмотрит больной вопрос обленивинивания (то есть нападения на зверей всепоглощающей лени). Что было делать доверчивым и страдающим от мягкости иголок ежикам? Махнуть на все и рвануть на конгресс — искать на свою, извините, спину приключений...

(Между прочим, друзья, факс тот провокационный был разослан по всей планете, а значит, всем-всем-всем. И все-все-все уставшие от привычной жизни звери ринулись на остров с романтическим названием Brutal Island, где, как уверяли устроители



мероприятия, состоится МКЖ. Извините за аббревиатуру.)

Остров понемногу стал заполняться гостями... Сначала самыми прыткими и пробивными, кто, преодолев все тяготы и невзгоды долгого пути, сумел до оной точки в океане добраться. Ставшие вдруг крутыми, возгордившиеся (непонятно, впрочем, с чего), они похвалялись друг перед другом, что в дороге научились здорово драться (эка невидаль). Но

и только. Однако встреча обошлась без инцидентов; давно невидевшиеся наобнимались всласть, другие от души наздоравливались. После этого весь дружный коллектив пошел узнавать, а зачем это, собственно, их пригласили. И вот что выяснилось.

Оказывается, обман с конгрессом вышел. Просто у хозяина островка вскорости должен произойти день рождения (ДР), и он, хозяин, соскучившийся по



Brutal

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine 74







коллегам по животному миру, решил, что если позвать просто на ДР, то никто не приедет, а если, напротив, загнать про вышеупомянутый МКЖ и раздачу на нем сувениров, то это будет самое оно.

Ну и что делать? Бить гада или не бить? Жалко. У него все ж ДР скоро. Посовещались гости (а их вместе с хозяином собралось целых десять штук) и решили пока не бить. А там посмотрим. Как говорят в народе, как мазь ляжет.

Итак, села вся эта орава праздновать, и все было в кайф, и еды — от пуза, и питья — хоть утони. В общем, классный конгрессик.

А на утро следующего дня, когда все проснулись и протерли глаза, было решено (опять же единогласно), что наступила самая пора вновь... закусить-выпить-покурить-сплясать. Что ж, хорошее, а главное — здоровое дело. Да вот беда: из еды осталась всего одна шоколадка, да и та второй свежести. А сигаретка (тоже в одном экземпляре, к тому же без фильтра) заваялась только у запасливого не то кролика, не то зайца.

Вы, конечно, еще не поняли, к чему я клоню? Ну и правильно, чего напрягаться, раз автор сам все расскажет. Подерживаю и одобряю.

А теперь — внимание. Есть внимание? Хорошо, продолжаю. Один из гостей, медведь, очевидно полагая, что его внушительная масса позволяет ему лечь грудью на амбразуру, то



есть подгрести все (шоколадку и сигаретку) под себя и повторить бессмертный подвиг своего родича Винни-Пуха, подгребают-таки под себя указанные выше шоколадку и сигаретку. Кролик, жаждущий отмщения за съеденный стратегический запас меда (не важно, что это был Винни, главное, что это был родственник медведя из игрушки), не долго думая, начинает... энергично махать ногами и руками, пытаясь

отправить оторопевшего медведя в глубокий нокаут.

И понеслось! В одно мгновение были забыты трогательные тосты за мир, дружбу и любовь, звучавшие всю ночь. На смену братанию пришла настоящая война. До победного конца.

Впрочем, самые умные сначала драться не стали, а пошли делегацией к хозяину, слывшему большим знатоком боевых единоборств, и попросили обучить их хитрым спецприемчикам. Желание понятно: если уж бить, то наверняка...

Но пока посмотрим, кто же все-таки присутствовал на этом празднике жизни, бывшем сначала МКЖ, а потом ДР.

Медведь, виновник развернувшегося мордобоя. Кое-что о нем уже сказано, но не все. С молодых ногтей девизом парня было очень гуманистическое "Отдохнет только мертвый". До потери сознания любит мед, шоколад и курнуть. Во всю пользуется преимуществом в массе. Особым умом не отличается. Его спецприемчики — "Землетрясение в пустыне Калахари" (или, если хотите, "Иду на таран") — так, ничего оригинального. Да, кстати, зовут парня... Иван (не путать с Иван-дурак — он за это очень больно бьет).

Далее следует первейший оппонент Вани — заяц (он же кролик) по имени Kung fu Bunny (по-моему, переводится, как "специалист по кунг-фу в сауне"). Отличительная черта — заячьи (кроличьи) труслив. Прекрасно танцует, в промежутках между па (это такие танцевальные движения, присущие исключительно зайцам) разрывая противника на мелкие клочья. Обожает целоваться, но поцелуи







те (называются Debils kiss) страшны до подсознательной дрожи в коленках: противник после них падает замертво.

(Кстати, еще одной причиной потасовки явилось отсутствие на острове женского пола



(с кем, скажите, танцевать белый танец?). Вернее, кто-то все-таки был, но наличие этого кого-то почти не замечалось. Дело в том, хитрющая лисица Foxy Roxu, несмотря на обаятельность и милосердный девиз, уже с самого начала МКЖ-ДР стала отшивать грубиянов и приставал самым жестоким образом.)

Самым шустрым во всей этой ораве оказался, как того и следовало ожидать, гепард (а может, и леопард) Tai Cheetah. Парень так утомил других зверей своей вьетнамской шляпой, что когда, почувствовав себя первым парнем на деревне, принялся подъезжать к лисичке, гости буквально озверели. В сражениях Tai Cheetah пошло швыряется шляпами и огнем, сея в рядах своих недругов гибель. От удивления. А удивляют-

ся они (супостаты) безмерной наглости гепарда и яркости изрыгаемого им пламени.

Самый подлый, но в то же время и самый слабый из всех бойцов — Rhei Rat. По именику вы уже поняли, что это крыса. Девиза не привожу из-за его нецензурности. Особыми талантами не отличается; кроме того, чрезвычайно слаб, так как на остров добирался, копая подземный ход непосредственно от собственного порога. Короче, очень утомился от этой неинтеллектуальной работы, поэтому умирает после первого же точного удара.

Не многим лучше крысы (вернее, крыса) и, простите, шакал (а может, и койот). Это самый оптимистичный (читай: глупый) гость на этом празднике жизни-смерти. Как пионер, всегда готов. Только к чему? Объясняю: всегда готов кричать "А Я (с большой буквы) здесь!!!" Дерется неплохо, но увлекается пошлыми боксерскими приемами. На каждом пальце правой задней конечности носит по кольцу, коими (пальцами в кольцах) нещадно лупит по встречным-поперечным, доводя их до инфаркта. Вероятно, блеском золота и бриллиантов.

Царем на дне рождения был, конечно же, Лев. Драться с ним (до поры до времени) никто не жаждал, но когда "змея" Foxy Roxu

явно предпочла его всем остальным, царское достоинство было нарушено неприличным ударом пяткой по лицевой поверхности головы (широко известной в узких кругах под названием "морда"). Лев, естественно, не стерпел, не торопясь, поднялся и начал разбираться с обидчиком. Со львом, известно, шутки плохи, поэтому от хозяина скоро отстали, оставив его миловаться с лисой.

Не при деле остались только крокодил и некое насекомое. Но и они скоро упокоили друг друга (навечно), чем, полагаю, весьма огорчили Greenpeace...

P.S. А табуны психоделических ежей так и не добрались до острова, так как не умели плавать (даже на корабле).

P.P.S. И сия пучина поглотила их всех до единого.

P.P.P.S. В общем, все умерли.

P.P.P.P.S. Жаль колючих до слез горючих.

**От редакции.** Похоже, что жизнь ежей (спасибо Максиму ибн Хохлову) становится главной темой нашего журнала. Особенно жизнь ежей психоделических (на латыни это, вероятно, будет звучать как *Ezhikus Psihodelikus*). Поэтому постановляем:

1. Объявить "Магазин Игрушек" заповедной ежиной зоной.

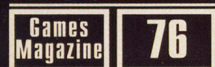
2. Переименовать журнал (с 4-го номера) в "Психоделический Ежик".

3. Переименовать упомянутого выше редакционного мичурина М.Хохлова в Х.Ежикова-Психоделического.



Brutal

GAMES MAGAZINE #3



Brutal

Название	Brutal paws of fury
Фирма	Gametek
Рейтинги	
графика:	80%
звук:	60%
сюжет:	70%
Общий рейтинг:	80%



# ЧЕМПИОН МИРА ПО АВТОГОНКАМ ДИДЬЕ АРИОЛЬ ИГРАЕТ В SEGA RALLY



Интервью с создателями популярной игры "Ралли", чье недавнее появление в России вызвало весьма восторженные отклики. В беседе участвуют продюсер проекта Тетсуя Митсугуши, дизайнер Кенджи Сасаки и программист Сохеи Ямамото.

**(по материалам журнала ЕСМ!, перевод Дмитрия Ключева)**

**— Как появились ваши "Ралли"?**

Т.М.: — Мы хотели создать трехмерную "гоночную" игру, похожую на известную Daytona, которую считаем очень и очень хорошей, но отчасти далекой от реальности и потому — как бы холодной. В ней или, к примеру, в Ridge Racer вы не увидите ни людей, ни каких-либо других одушевленных объектов. Поэтому мы решили, что ралли, проходящие по разбитым дорогам, а не по вылизанным автотрекам либо по идеальным трассам, будут более интересны и жизненны.

К.С.: — За образец мы взяли высокоскоростные гонки, например, те, что проходят в рамках мировых чемпионатов по ралли (WRC). В них есть все: и столкновения, и полеты, и, главное, красивая, изумительно мощная, даже немного "дикая" техника.

Быть может, вы не знаете, но WRC очень популярны в Европе. Я полагаю, не меньше, чем Indy в Америке. Представьте людей, разбегающихся по обочинам, когда ревущие красавцы-автомобили влетают в поворот. Иногда машины выносятся с трассы, и зрители бросаются в рассыпную от дороги. Мы думаем "расставить" людей в некоторых местах трассы, дабы создать действительно живую атмосферу настоящих гонок по бездорожью.

**— Скажите, насколько реально в вашей игре полностью вылететь с трассы?**

К.С.: — О, нет. Это невозможно. Игрушка сделана таким образом, что полностью покинуть трассу нельзя. Для "Сеги" подобные вещи не характерны.

**— Действительно ли Sega Rally — точная копия гонок WRC?**

Т.М.: — Иногда так может показаться. Особенно с тех пор, как мы приобрели у "Фиата" и стали использовать машину-победительницу 1992 года — "Ланция-Дельта" (Lancia Delta), а у "Тойоты" — "Тойоту-Селику" (Toyota Celica) образца 1994 года. Однако "Ланция" больше не принимает участия в чемпионатах мира, так что игра — это, пожалуй, вымышленные состязания, в которых можно увидеть противостояние "Ланции" и "Селики". Полагаю, что непохожесть на "живой" WRC нам толь-

ко на руку, так как любое отличие лишь разжигает интерес к игре.

К.С.: — Еще один момент: у нас каждый круг занимает около минуты, что, конечно же, много меньше, чем уходит на круг любой трассы чемпионата мира. Игрушка предлагает посостязаться на трех трассах. В первой из них некоторые элементы совпадают с несколькими реально существующими раллийными трассами. Вторая дорога сделана по образу и подобию Tour de Corsice, трассы ралли, проводящихся на Корсике, в Италии. В качестве последнего варианта пути были выбраны дороги, которые мы видели в национальном парке Yosemite.

**— Насколько трудно создавать реально выглядящие машины, используя многоугольники?**

К.С.: — "Ланция" по форме немного напоминает коробку, поэтому с этой машиной особых проблем не возникало. Совсем другое дело — "Селика", имеющая сильно изогнутый профиль. Чтобы добиться плавности переходов пришлось прибегнуть к эффекту оптического обмана при помощи наложения текстур. Если внимательно приглядеться, можно увидеть, что в сущности обода автомобилей отнюдь не круглые, а являются восьмиугольниками. Для того чтобы сделать их максимально круглыми, мы были вынуждены обратиться к оттенению при помощи текстур. Таким образом мы добились того, что играющий не успевает по-настоящему разглядеть их "ненатуральность". Машины же не стоят на месте. Конечно, мы могли бы использовать более сложные многоугольники для придания колесам большей округлости. Но, как нам кажется, это не сильно увеличило бы эффект, так что игра попросту не стоила свеч.

**— Скажите, Rally имеет ту же основу, что и Daytona?**

Т.М.: — В основном — да, но с рядом отличий. Нами был изменен принцип управления в игре. Благодаря этому дорога может теперь двигаться и быстрее, и более плавно. К тому же активней используется звуковое оформление. Таким образом, гонки выглядят еще более реалистично.

**— Мистер Ямамото, в создании каких игр Вы принимали участие до появления Sega Rally?**

С.Я.: — Я работал над Rail Chase, Star Wars, а также над Wally (Waldo) и Moon Walker.

**— Что было для вас самым тяжелым в работе над этой игрой?**

С.Я.: — Самым трудным этапом при создании игрушки стала проработка динамики автомобилей. Мы сделали управление машинами более щадящим, нежели этого требует реальный автомобиль. Нам не хотелось приближать его к настоящему, потому что в этом случае игроки сочли бы процесс слишком сложным. У играющего появилась бы масса трудностей, так как буквально каждый поворот (уж очень сложны трассы) мог бы приводить к потере управления.

**— Не приходилось ли вам самим когда-нибудь принимать участие в ралли или вы пользовались советами гонщиков-профессионалов?**

С.Я.: — Нет, мы основывались лишь на собственном опыте езды. Опыте вождения, так сказать, без стрессовых ситуаций. Именно поэтому мы решили, что играющий не сможет разбить на трассе свой автомобиль.

Т.М.: — Да, к профессионалам мы не обращались. Правда, уже сделав игрушку, мы предложили ее двум чемпионам WRC, Дидье Ариолу и Юхо Ханкуннену. По словам Ариоля, попросившего у нас экземпляр игрушки в личное пользование, он остался доволен, так как прекрасно провел время за игрой. Ханкуннен в тот момент был сильно занят и не смог оценить игрушку.

**— Сможем ли мы увидеть эту игру на Sega Saturn?**

Т.М.: — Хм, в наши планы выпуск версии для Saturn пока не входит.

К.С.: — Если такая возможность появится, быть может, мы сделаем вариант, в котором будут представлены все трассы WRC. Я думаю, что уже пробная версия такой игрушки немедленно прикует к себе внимание...

Т.М.: — А в общем, было бы совсем неплохо поработать для Saturn. Но для этого игра должна стать настоящим хитом, и, как нам кажется, Sega Rally этого заслуживает. Она очень заводная, в чем-то, повторюсь, даже дикая, а потому — чрезвычайно интересная.

Sega Rally

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine 77





# ЕДА! КАК МНОГО В ЭТОМ ЗВУКЕ...

**Максим Хохлов**

Пища. Еда. Пропитание. Стол и харч. Шамовка и кормежка. Снедь и корм. Основа всей современной (а также древнеримской) цивилизации. Чтобы мы без нее делали...

На этом рецензию можно и закончить — слово говорит само за себя и в комментариях не нуждается, но меня так и несет. Даже не знаю, что со мной случилось.

Чего только стоит один “Вкус сезона”! А “Котлета сезона”! Представьте себе, как она аппетитна. А “Сухарь сезона” — он просто тает во рту. Как и “Баунти сезона”. Ни один здравомыслящий гражданин нашей планеты не может равнодушно пройти мимо книги “О вкусной и здоровой пище”...

А курятина! Не удержусь и скажу о ней пару ласковых. Разве вы, читатель, не такой же, как я? разве вы не впиваетесь сразу в ароматный куриный окорочок от фирмы “Союзконтракт”, запеченный с чесночком, специями и сметанным соусом в духовке при температуре 300 тире 330 градусов по Цельсию?..

Впрочем, хватит вырабатывать желудочный сок, перейдем к описанию одного зачуханного (неумытого и непричесанного) кота домашнего средней пушистости, который тоже — представьте себе! — любил покушать. И — представьте себе! — он тоже любил жирненьких курочек. Которых щелкал, как семечки, когда те пробегали по своим куриным делам мимо. Иногда, однако, котейка ошибался (то ли зрение подводило, то ли голод — не тетка) и бросался на цыплят. А с кем, скажите, этого не бывает?!

...Но тот цыпленок оказался не промах: он решил спасти свою жизнь и мгновенно научился... летать. Как только котяра, искренне мечтающий подкрепиться, с шумом глотая законную слюну, подбирал-



ся к жертве, гадкая, неблагодарная птица срывалась с места и, валяжно помахивая крыльями и злоехидно каркая (почему цыплята каркают — убей не знаю), улетала.

Достать же летящий окорочок совершенно невозможно, что неминуемо вынуждает оголодавшего кота баловаться рыбками, волею судьбы и авторов игрушки попавшими в безвыходное положение (ну почему в аквариуме нет двери?).

Догадавшись, наконец, что кот любит курятину и не отстанет, хитрая птица, раскинула своими куриными мозгами и сделала вывод, что в одиночку с усатым-полосатым не справиться, что тот ни сегодня, так завтра воспользуется плодами чужого труда. О каком я труде? Ну как же — птица функционировала, росла, пережевывала пищу. Трудилась, вкалывала. А ведь могла бы и сразу умереть!

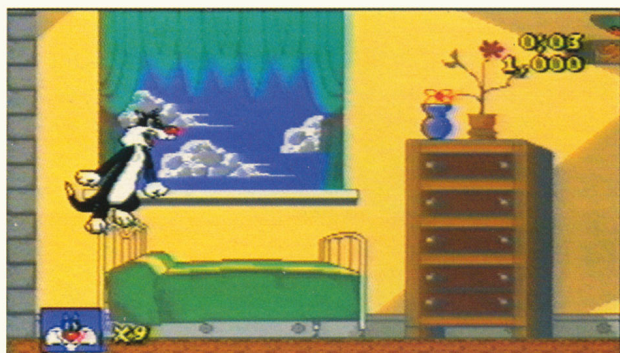
В общем, чтобы выжить, летающая птица заключила предательский альянс с некими вооруженными силами в лице местной дворничихи бабы Дуси, виртуозно владеющей метлой Калашникова (это конструктор метлы). Победить войска вновь созданной коалиции совершенно невозможно. На вполне резонный вопрос “почему?”, заданный нашим корреспондентом М.Беляниным создателям игры, те ответили, что бить бабушек хвостом и царапать их когтями нехорошо. С этим я согласен. Но вот нравы старушек мне не по душе: пользуясь своей без-

наказанностью, бабушки учинили форменное полицейское государство — организовали в коридорах дома ночные (и дневные) патрули, а также объявили комендантский час.

Ну да ладно, попробуем смириться, тем более заняться есть чем: можно, к примеру, поспать. Но в специальном месте — в люльке, стоящей, правда, посреди дорожки (слава богу, старушки под одеяло не заглядывают). Побудку вызывает нагло спрятанный кем-то под подушкой будильник. Голос этого механического изувера напоминает шепот наступившего на крокодила безумного бегемота. Услышав сей сигнальчик, кот принимается изображать из себя (и очень, скажу вам, талантливо) электрическую искру, возникающую на кем-то уроненной высоковольтной ЛЭП. Поначалу я даже решил, что в кровати спрятана розетка. Ошибочка вышла...

По ходу игры несчастному коту приходится искать некоторые вещи, могущие ему пригодиться в борьбе за вкусный обед. Так, абсолютно необходимо разжиться тренажером “Кузнечик” и зонтиком. Первый позволяет сигать аж до небес (в которых — вы не забыли? — летают окорочка), а второй без сияков и шишек спускает с небес на брэнную землю.

Но летать в небе — это одно, а летать на сытый желудок — са-а-авсем другое. Так что хоть иногда вспоминайте об урчащих от голода внутренностях своего подопечного и останавливайтесь в погоне за бестолковыми призовыми очками. Наша цель — арест и наказание гордой птицы. А чтобы осуществить ее, нажмите нужную клавишу. Перед этим вымойте руки и не меньше трех раз прочитайте описание игры и руководство к “Сеге”.



**МикроДН-С**  
Игра предоставлена компанией

Sylvester & Tweety

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine **78**





Узнав из вышеупомянутых книг, какая конкретно кнопка вам нужна, а также просветившись на предмет, как заставить эту кнопку совершить поступательное движение по прямой, перпендикулярной плоскости джойстика (не пугайтесь, ничего страшного не произойдет, просто кнопка утопится), быстрее жмите! Я сказал: быстрее! мухой! Кот совсем оголодал!

И не удивляйтесь, что котейка дико выпучит при этом свои глазщи, а экран поедет куда-то в сторону. Смело удерживайте кнопку в нижней фазе ее эволюции! Скоро экранный хаос прекратится, и котик, заметив свою любимую курочку, воскликнет: “Ба, да это же завтрак!”. Вот так, миновав все проблемы (бабулек с их метлами), можно узнать, куда бежать и что делать.

Но этим приятное не ограничивается: в игре есть некий доброжелатель, день и ночь разгадывающий старинные карты с информацией обо всех этажах. Воспользуйтесь его подсказками.

...Наконец-то вы, наслушавшись советов, вволю напрыгавшись и нацарапавшись, преодолели первый уровень. Не расстраивайтесь — он не последний. Вас ждут еще шесть этапов. На первых двух действие разворачивается в доме, регулярно патрулируемом старушкой. Известно, что трудности закаляют, и кот, пройдя моральную и физическую подготовку в условиях замкнутого пространства, далее выходит на оперативный простор улиц и площадей.

На третьем уровне приходится кататься на автомобилях и поездах, непрерывно собирая питательных рыбок и прочие жизненно важные вещи. Здесь же, наконец, появляется возможность поймать-таки ненавистный паряще-манящий завтрак, который до этого лишь дразнил, дабы вы не шатались по уровню безо всякой цели.

Скажу вам честно: никогда не ощущал себя облезлым котом, которому требуется без лифта добраться до верхнего этажа небоскреба. А тут испытал. И прослезился. Тем более, что по пути в тебя летят ботинки, книги и прочие предметы. Попутно замечу, что при этом не стоит конфликтовать с другими представителями кошачьего племени. Да! В небоскребе есть некая “секретная” комната (извечный атрибут игр подобного рода), о существовании которой шепотом, но тем не менее печатно сообщается в документации, сопровождающей игрушку. Разыщите ее и пополните в ней свои жизненные силы. Полагаю, намек ясен.

На пятом уровне кот и завтрак... меняются ролями: побывав в одной волшебной лаборатории, цыпленок превращается в пернатого монстра, чем-то напоминающего птеродактиля времен Очакова и покоренья Крыма. Немедленно делайте ноги! И не просто немедленно, а с упреждением на минуту-другую. Вы смущены? вам не пристало бегать? Ничего, утешьте себя мыслью, что отыграетесь на следующем уровне...

Вот мы и в “Хопре”! То есть там, где было что-то обещано, а именно — жестокая месть с летающим завтракообедом. Но вот незадача — котейка обернулся карликом. Право же, хоть белугой вой. Впрочем, найдите в себе силы, упрямо закусите губу и шагайте напрямик в интерьер последнего уровня, носящего оптимистичное название “Море проблем”. Может, хоть в “море” повезет?

Но в “море” начинается очередная юмористически-душещипательная история в стиле бессмертного произведения “Трое в лодке и т.д. и т.п.”. Это ж надо догадаться поместить трех заклятых друзей в одну лодку и отправить в свободное плавание! Напрягитесь и попробуйте выйти сухим из воды, и happy end будет обеспечен!

Подводя итог этим странствованиям, должен заметить, что игра оказалась весьма жизнеутверждающей, полной юмора и неплохой графики. Ну, а предназначена она для маленьких детей и больших взрослых, не любящих кровавые компьютерные реки с мясными берегами. И это, знаете ли, вселяет уверенность.

Название приставки: **Sega Mega Drive**

Название игры: **Sylvester & Tweety**

Производитель: TecMagik, Time Warner Interactive

Графика: 60 %

Звук: 50 %

Сюжет: 70 %

Общий рейтинг: 60 %



Sylvester & Tweety

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

79





# ГРЕЙПФРУТ КАК ТЕННИСНЫЙ МЯЧ

Алексей Бобров

Давным-давно, когда еще не было компьютеров, вся земля была заселена грейпфрутами. Но не простыми, а, как вы уже догадались, живородящими. А в небе, естественно, летали птеродактили, просто обожавшие эти самые грейпфруты. (Некоторые, впрочем утверждают, что в те далекие времена водились еще и термоядерные психоделические ежики, но это наглая неправда. Ежики появились много позже!) Так они и жили, полные удовлетворения от своего соседства. Но, увы, счастье было таким недолгим...

В одно прекрасное древнее утро, а может быть, и вечер, самый пожилой птеродактиль вдруг понял, что устал летать по небу. И решил упасть. Совсем не подумав, что это скоропальчатое решение может принести вред тем, кто рожден не летать, но ползать, ходить и кататься. Другими словами, он забыл о живородящих грейпфрутах. И начал он падать, ни о чем таком не думая, а грейпфруты меж тем почувствовали неладное и испугались. Когда же "птичка" опустилась достаточно низко, и черные кожистые крылья древнего гада закрыли половину неба, грейпфруты испугались еще сильнее и даже завизжали. Вскоре, однако, им надоело визжать и они стали обсуждать, на кого же грохнется основная масса уставшего от жизни птеродактиля.

Но будем справедливы, не все живородящие "фрукты" участвовали в дискуссии: один умный и "грейп" помакивал как рыба об лед, ибо совершенно точно знал, что уж его-то "дактиль" вдавит в чернозем.

И действительно, все так и произошло. Уставший птеродактиль раздавил умного грейпфрута, из которого потоком хлынула живородящая жидкость. Одна молекула этой жидкости быстренько произвела сотни других таких же молекул; те, в свою очередь, народили еще сотни, и пошло-поехало... В общем, живородящая жидкость затопила всю планету. Так образовался Мировой океан, в котором спустя какое-то время утонули все грейпфруты (их смыло шальной волной цунами). Птеродактили же, посмотрев, как красиво падал их утопившийся товарищ, тоже резко устали летать, дружно рухнули в воду и скоропостижно пошли ко дну. Вот и вся история...

Хотя нет, не совсем вся. Некоторые грейпфруты шустро мутировали, научились плавать стилем "кроль" и превратились



таким образом в глубоководных живородящих грейпфрутов, которые затем, уже в наши не менее счастливые времена стали единственным средством к существованию ловцов грейпфрутов. Вы спросите, а что из них делают-то? какие такие блюда? какой такой кухни? А я отвечаю: не блюда, а совсем несъедобные теннисные мячи! Ясно? Теннисные мячики из них делают. Те же, кому эти товары широкого потребления не достаются, довольствуются малым: снимают про эти теннисные мячи полнометражные художественные фильмы, клепают мультфильмы и прочие компьютерные игры. Такова, к примеру, фирма Telenet, сотворившая недавно игру Grandslam, the tennis tournament.

На мой взгляд (а я по независимости от меня причинам не участвовал ни в одном Уимблдоне), игрушка получилась живой, со вкусом, а местами даже забавной. Бедный живородящий грейпфрут, безжалостно пинаемый через сетку двумя здоровенными детинами, летает словно его приятель птеродактиль. Только что без крыльев. Игроки же получают от этого неопишное удовольствие. Но еще большее удовольствие получает тот, кто держит в руках джойстик. Особенно тогда, когда у него нет собственного ручного живородящего грейпфрутика.

Если вы относитесь к этой категории, то есть к неимущим, — смело сражайтесь в Grandslam. Правда, предварительно лучше наведаться к врачу — на предмет выявления причастности к немногочисленным поклонникам падушей болезни, с которой играть в видеоигры категорически запрещено. Заодно проверьтесь и на "шизу". Без этого заболевания нельзя читать эту статью.

Сделав то, о чем я вас попросил выше, запускайтесь. После запуска вам, естественно, придется созерцать заставку, так как ни одна уважающая себя фирма венчиков не вяжет (не производит игр без заставок).

Однако получить полное эстетическое наслаждение не удастся: через некоторый промежуток времени (очень короткий) запускается "демо". Это выглядит прозрачным намеком на то, что, загрузив игру, следует в нее играть, а не тормозить, разглядывая картинки.

В принципе Grandslam, the tennis tournament заслуживает запуска только ради того, что здесь можно выбрать корт. Это великое счастье: вы можете положить глаз на поляну с травкой; на бывшую травянистую поляну, ставшую в одночасье асфальтовым кортом; при большом желании можно поиграть и на обычной чисто выметенной земельке.

Большое значение имеет и то, с кем вы собираетесь играть. Ни в коем случае не выбирайте злостных панков — ребята так и норовят разбить ракетки об асфальт, а обломки зашвырнуть в зрителей. Впрочем, замечу, что те же панки покажут себя только после игры, при выборе же они — настоящие маменькины сыночки. Только не расстраивайтесь по таким пустякам! Фирма Telenet в свое оправдание предоставила вам возможность самим создавать игроков и даже сохранять их. Фантазируйте!

Итак, предположим, вы выбрали и корт, и теннисистов. Как играть? Правила, как ни странно, напоминают правила большого тенниса. Почти на все сто. Поэтому мне лучше помолчать — есть люди, которые сделают это лучше автора этих строк. Опущу я и процесс нажатия на кнопки — это подробно описано в маленькой книжечке, которая прилагается к картриджу.

## P.S. от редакции.

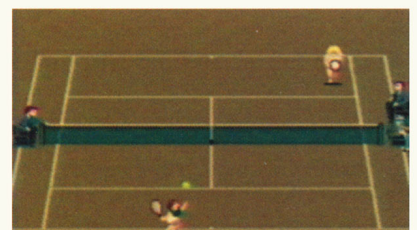
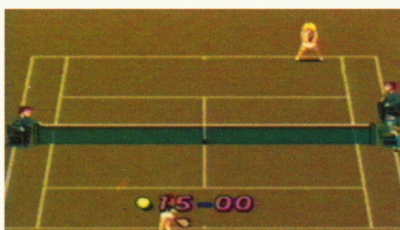
В самом начале этого материала было сделано опрометчивое заявление, что термоядерных (а уж тем более психоделических) ежей не было в эпоху всемирного потопа. Ерунда! В опровержение см. огромное количество фактов из летописей тех далеких времен. Скажем, в Games Magazin'e от 1 апреля 546 года (до н.э.), напечатанного с финским качеством на папирусе, был запечатлен знаменательный факт создания психоделическими ежиками альтернативного Ноевому ковчега: "...И был день первый потопа. И создали Они ковчег из иголок, и было взято туда каждого ежа по одной штучке..."

Grandslam

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

80





# ХИТ-ПАРАДЫ ИГР ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ

(составлены на основе опросов продавцов  
данного программного обеспечения)

## 3DO

1. Need For Speed
2. Shock Wave 2: Jumpgate
3. Demolition Man
4. Flying Nightmares
5. Gex
6. Road Rash
7. FIFA Soccer
8. Slayer
9. Super Wing Commander
10. Way of the Warrior

## CD-I

1. Burn Cycle
2. Chaos Control
3. 11-th Hour
4. Lilil Divil
5. Mad Dog McCree 2
6. Microcosm
7. 7th Guest
8. Voyeur
9. Dragon's Lair
10. Space Ace

## JAGUAR

1. Alien vs Predator
2. DOOM
3. Skiing and Snowboarding
4. Rayman
5. Crescent Galaxy
6. Iron Soldier
7. Hover Strike
8. Tempest 2000
9. Kasumi Ninja
10. Syndicate

## PC CD

1. Magic Carpet
2. Little Big Adventure

3. Wing Commander III
4. Cyberia
5. Fortress of Dr. Radiaki
6. Under a Killing Moon
7. Creature Shock
8. Daedalus Encounter
9. Woodruff
10. MYST

## PC

1. DOOM II
2. Ecstatica
3. Nascar Racing
4. Kyrandia 3
5. Alone in the Dark 3
6. Rise of the Robots
7. Rise of the Triad
8. UFO II
9. ANW of Lemmings
10. Transport Tycoon

## CD-32

1. Super Stardust
2. Banshee
3. Tower Assault
4. Theme Park
5. Microcosm
6. Lilil Divil
7. Rise of the Robots
8. Mega Race
9. Ultimate Body Blows
10. Project: Captive 2

## AMIGA 1200

1. Super Stardust
2. Gloom 3D
3. Banshee
4. Road Kill
5. Arcade Pool
6. DreamWeb

7. Lion King
8. Top Gear 2
9. Guardian
10. Aladdin

## SEGA MEGA DRIVE

1. Earthworm Jim
2. Bloodshot
3. Pitfall
4. FIFA'95
5. Micro Mashines 2
6. Radical Rex
7. Ballz
8. F1
9. Cannon Fodder
10. BoogerMan

## SNES

1. Donkey Kong Country
2. Super Return of Jedu
3. Earthworm Jim
4. NBA'95
5. Rise of the Robots
6. Street Racer
7. Pitfall II
8. Mortal Kombat II
9. Clayfighter
10. Stunt Race FX

## AMIGA

1. Sensible World of Soccer
2. Cannon Fodder II
3. ANW of Lemmings (Lemmings 3)
4. Speed Ball 2
5. Mortal Kombat 2
6. EMBRYO
7. PowerDrive
8. Seawolf
9. A.T.R.
10. Valhalla 2



# Мяч вроде круглый...

**Алексей Ильин**

Если вы фанатеете от спорта и каждый день чистите зубы, если вы делаете зарядку и не пропускаете ни одного футбольного матча по "ящику", если ваш отец уже успел приобрести навыки стекольщика, а дед и бабушка давно разорились, оплачивая счета от жителей близлежащих домов, однако на последние, значенные на черный день деньги купили-таки вам Sega Mega Drive (и правильно сделали), то что вам остается делать? Выкинуть ее при первой возможности, нагло заявив, что приставку случайно переехал экскаватор? Нет! Ни в коем случае! Потому что именно о вас позаботились фирмы US Gold и Anco, выпустив очередную спортивную игру и, естественно, на футбольную тематику.

Короче говоря, можете смело поить валерьянкой любимую кошку, потому что откачивать членов семьи вам больше не придется. Хотя... (буду откровенен) вполне возможны все учащающиеся звонки от администрации вашей школы, но это, понятно, дело десятое. Главное и единственное — отныне вы счастливый обладатель самой "свежей" игры из знаменитой серии Kick Off. Гордитесь! Этот круто навороченный бестселлер, бывший в прошлом одним из пионеров подобных игрушек, пролез практически во все форматы по обе стороны океана. Опыта у фирм-разработчиков было не занимать, и высококоштные дяди-программисты шустро засели за работу, с тем чтобы через некоторое время выдать на-гора Kick Off образца 1993 года, который наделили звонкозвучной приставкой Super (вероятно, как говорили наши бабушки, ради понта окаянного) и о котором, дети, пойдет сегодня речь.

Итак, что же такое Super Kick Off? На обложке, понятное дело, куча всякой футбольной мешанины, состоящей из самих футболистов, а также из стадиона, на котором чуть погодя и будут происходить события, более или менее связанные с футболом, включая грандиозные битвы за все-

возможные кубки. Судя по всему, создатели продукта были полны интернационального духа, ибо везде, где только возможно, помещены изможденные физиономии футболистов всех времен и народов. Здесь же скромно и со вкусом размещена примочка, утверждающая что данная игра проходит в старушке-Европе под первым номером. Я же сказал: гордитесь.

Если вы все еще не удосужились познакомиться с более древними представителями династии Kick Off (а также с другими аналогичными игрушками) и до сих пор развлекаетесь только с "мочильными" боевиками сомнительной свежести, уверен, что игра покажется вам чем-то новым, неизведанным и безусловно интересным.

После короткого сообщения о тех, кому впоследствии придется посылать килограммы благодарственных писем, вас встречает довольно симпатичный интерфейс, в котором, конечно же, превалирует футбольная тематика: так, меню игры изображает из себя... футбольный мяч, к бокам которого прилепились доступные в данный момент опции.

Сразу же бросается в глаза картинка с футболистом, непонятно зачем бегущим за мячом вокруг таинственно появившихся на поле столбиков. Поскольку знания английского языка у среднего школьника обычно ограничиваются непечатными выражениями и другими нехитрыми словесными оборотами, а более образованным школярам лезть в инструкцию по эксплуатации просто лень, используя метод "научного тыка", можно легко определить, что сие означает тренировку в поте лица. Так вот, к ней можно и нужно приступать сразу после вашего фиаско на Кубке мира, куда вы, очертя голову, самоуверенно ринетесь. Вам дана воз-



можность попрактиковаться в различных ударах по воротам, пробивая пенальти, почувствовать, что такое "realistic ball control" (см. англо-русский словарь), или, ежели вы гневитесь на свою судьбу, не сумевшую сотворить из вас кудесника Ромарио, выйти из игры ко всем чертям. Так как последнее, определенно, повлечет за собой кровавое самоубийство, выберем пункт меню с вышеупомянутым заумным английским названием.

Вообще-то, это должно означать "реалистичный контроль над мячом", но я бы не стал применять здесь такую броскую фразу. Безусловно, мяч уже не катится за вами по пятам, будто приклеенный, а вы элегантно пинаете его перед собой, но вот для того чтобы научиться пасовать (не говоря уж об обводке), вам придется изрядно попотеть. Иначе говоря, будьте готовы к игре в футбол... в полном и гордом одиночестве (если не считать других, постоянно путающихся под ногами, игроков вашей же команды).

Но не пугайтесь: полагаю, что вы быстро (если не сразу же) перейдете к снайперскому обстрелу вражеских ворот. Правда, должен вас разочаровать: соперники — ребята не промах и на каждый ваш удар отвечают своим (как правило, более успешным). В общем, из-за того, что игра не предусматривает обстрела противников (отчего это?), вам не остается ничего иного, как перейти к пенальти.





Эта функция способна вызвать (как минимум) здоровое недоумение, так как на газоне остается только один мяч. Вы можете свободно перемещать его по полю, однако понаглomu затолкать его в ворота у вас не выйдет. Все просто — надо нажать соответствующую кнопку, и на указанном вами месте тотчас покорно (правда, с дикими воплями о помощи) распластается футболист. Затем на изумрудную полянку выскочит рота игроков обеих команд во главе с судьей, который, чтобы доказать принципиальную невозможность переработки себя на мыло, тут же зафиксирует нарушение правил. Наконец-то, вам предоставляется счастливая возможность что есть мочи засандалить по мячу! Но не тут-то было — ваши одноклубники, эти виртуозы кожаного пузыря, бьют по воротам только “навесом”... Засадить же мяч в толпу доверчивых зрителей вам не удастся: он тут же упирается во что-то невидимое и снова падает на газон. После всех этих перипетий вам неминуемо захочется свернуть тренировки и возвратиться в главное меню.

В главном меню вас встречает функция “options”, оснащенная огромным вопросительным знаком. Именно здесь можно установить продолжительность тайма, улучшить

физические кондиции футболистов (рекомендуется вундеркиндам), выбрать новую раскраску “поляны” (то-то порезвятся оригиналы), определить опыт игроков (как приятно руководить командой “валенков”), а также решить следующие важные вопросы: какую установить погоду, играть овертайм или нет, играть ли вообще... Среди этой феерии возможностей затесалась также миловидная картинка, изображающая череп с костями, но не радуйтесь: это не самоубийство и даже не поголовное отравление соперников, а всего лишь стирание из памяти.

Теперь вы можете легко сохраниться, используя опцию “editor” из главного меню. Эта же команда позволяет вам основательно поработать над имиджем игроков: скажем, можно переименовать ваш коллектив из трудно выговариваемого “Милана” в изящный Urupinsk Supermonsters, сделать голкипера Черчесова типично блондинистым форвардом-негром, переодеть всю Manchester в водолазные костюмы...

И, наконец, о самом главном. Если вы подслеповаты или так и не постигли грамоты, рвите на себе волосы, ибо на обороте обложки CD написано: “Unique pieces and tactics”. Вы не ошиблись: отныне ваши любимые футболисты больше не будут

изображать из себя стадо идиотов, впервые увидевших мяч и футбольное поле. Отныне вы можете использовать любой из предлагаемых тактических вариантов игры. Мне, впрочем, так и не удалось заставить своих подопечных решать путем голосования, с какой стороны подойти к воротам и как выманить оттуда вратаря. Не сумел я и просто построить их “свиньей”.

А теперь отвлечемся от высоких материй и перейдем непосредственно к футболу. Вам предоставлена счастливая возможность по-товарищески сразиться с европейскими командами. Отдельной строкой проходят всевозможные кубки (целых четыре!), но это уже не для простых смертных.

Одно плохо, вам не только не удастся наголову разбить команду своего дедушки, но и, возможно, придется поиграть с ним в одном клубе. Правда, тут без проблем — деда всегда можно задвинуть в защиту или сделать его вратарем, а самому нагло рассекать по всему полю. Но вот с единокровным папашей такой трюк, видимо, не пройдет, поэтому вместе со вторым джойстиком ему придется доверить целую команду.

Несколько слов о графике. Вид в игрушке, естественно, сверху, причем мяч значительно увеличивается в размерах на подлете к “небесам”. Цветовая гамма ограничена расцветками маек игроков имеющихся в наличии клубов и непонятным оттенком толпы. Да! Мяч, вроде, круглый.

Фирмы неплохо потрудились над звуком. Музыка такова, что и через пять минут ее звучания, вы все еще в состоянии ее слушать и слышать. Ну, а болельщики (отдадим им должное) улюлюкать умеют.

Резюме: на взгляд автора этих строк, игрушка просто обязана произвести благоприятное впечатление на поклонников подкидного дурака, водного поло и фигурного катания, а уж фанатам футбола не иметь ее в своей коллекции стыдно. По меньшей мере.



## Super Kick Off

### Название

Super Kick Off

Фирма US Gold & Anco

### Рейтинги

графика: 60%

звук: 80%

сюжет: 60%

Общий рейтинг: 70%



Игра предоставлена компанией

Super Kick Off

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

83



# Вперед, за мечтой!

Дмитрий Ключев

Скажите, вы когда-нибудь слышали об оттифантах? Нет? Очень жаль, премилые зверюшки. В таком случае я предлагаю вам познакомиться хотя бы с одним из них.

Трудновыговариваемое родовое имечко этого героя немного напоминает слово “хатифнатт” — так зовут действующих лиц известных всем сказок про Мумми-Троллей. Напомню, что это небольшие существа, единственной целью которых являются путешествия. Всю свою жизнь они куда-то идут, плывут или едут. И всегда очень торопятся.

Что ж, и в этом оттифанты — их родные братья, которых хлебом не корми, дай попутешествовать. А какие же путешествия без захватывающих приключений?..

Понимаю, вам приходится сидеть дома. Скучно и совсем не с кем поиграть. Скорее разыщите новую игру The Ottifants, и выход найдется сам собой.

Уверен, что даже у самого отчаянного игрока, не представляющего своего досуга без жестоких, кровавых сражений с ужасными монстрами, может наступить такой момент, когда на подобные игры просто не захочется смотреть. И вот настал долгожданный момент, и душа просит “мирную” игрушку. Ты окидываешь хозяйственным взглядом ряды полок, заставленных какими-нибудь Mortal Kombat’ами и про-

чими, извиняюсь, DOOM’ами, и ясно понимаешь, что все это хорошо, но сейчас хочется спокойствия и уверенности. И чтобы за поворотом не поджидала жестокая смерть. А еще тебе мечтается о чем-нибудь забавном и ни в коем случае не скучном. На моей памяти уже существует ряд игрушек, помогающих в подобной ситуации. К примеру, это игры про супербратьев Mario. Очень популярные и пользующиеся высоким спросом, они сводят с ума настоящих ценителей “приставочных” игр.

Рад сообщить, что теперь у нас с вами появилась счастливая возможность попробовать на зуб еще одну игру из этого ряда. И пусть ехидно улыбаются поклонники Super Mario Bros. Зря: новая игрушка не уступает своим более известным собратьям ни по качеству изображения, ни по звуку, ни по увлекательности сюжета.

The Ottifants предлагает вспомнить те счастливые времена, когда вы с упоением строили на полу замысловатые дома, корабли и самолеты из кубиков. Волшебство, да и только!

Стоило лишь представить, что это дорога, как по ней немедленно начиналось оживленное движение. Как только на новом домике появлялась крыша, сразу же в нем поселялось какое-нибудь загадочное существо. Из трубы шел легкий дымок, а в комнатах происходили лишь нам одним понятные дела... Как в такие моменты хочется помечтать! А тут еще и случай пред-

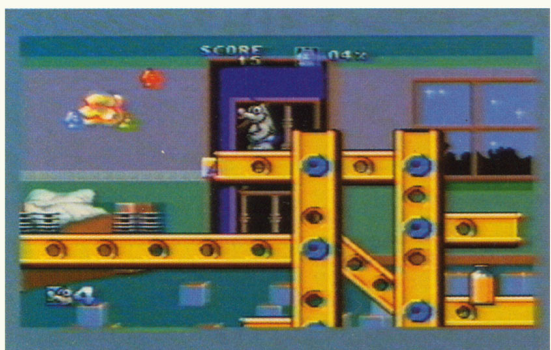


ставился: папа задерживается на работе. А вдруг на него напали страшные, заколдованные монстры?! Или унесли в свое мрачное подземное царство чудовища, которые только папами и питаются! Так кто же выручит папу, кроме вас? Ну не эти же зануды, взрослые! Особенно, если это не просто папа, а самый лучший на свете папа-оттифант.

Именно так и подумал наш главный герой, малыш-оттифант по имени Бруно. Подумал и отправился в труднейшее путешествие, где на его пути встретятся... Ну и воображение у этих самых оттифантов!

А путь предстоит длинный...

Сначала по родному дому, но когда на каждом шагу подстерегает опасность, это не так просто. На полу умелыми руками выстроена целая композиция из конструктора, подвернувшихся под руку игрушек и других подручных материалов. А на заднем плане — детская комната, в которой царит







необычный, почти идеальный для этого места порядок.

Именно по такому, поначалу немного непривычному пути и отправляется в свой нелегкий поход отчаянный оттифант. К тому же в комнате живет целая толпа игрушек, считающих своим долгом любыми способами помешать малышу добиться цели. Среди них — на первый взгляд, совершенно безобидный робот, мирно прогуливающийся взад-вперед по полоске из конструктора (встреча с ним, на самом деле, не сулит вам ничего хорошего). Или самолетик, летающий и сбрасывающий вниз бомбы. Они не взрываются, но после них долго кружится голова и двигаться дальше нет никаких сил.

Что же делать, если игрушки ополчились на тебя и не дают прохода? Наш старый знакомый нашел очень любопытный выход. Не мудрствуя лукаво оттифант дает недругам понять, что он обо всем этом думает.

Выражение “расплюсаться с врагами” как раз о нем. Забавно надувая щеки, Бруно плюется в надоевшую игрушку разноцветными комочками жвачки. А если этого оказывается мало, бросает (точнее, плюет) в недругов кубиками, появляющимися если прыгнуть на кнопку, торчащую из “пола”.



Тут уж никто не усюит. Все роботы, самолетик и прочие надоедалы... взрываются и — путь свободен!

Потом — подвал. А как же? Все детство нас притягивали страшные тайны подвалов, так тщательно скрываемые взрослыми.

Здесь обязательно должно быть темно и, как в старинном замке, на стенах должны быть укреплены факелы. А кроме того, по дороге просто обязаны попадаться монстры и глубинные стражи с топорами. Да тут же целый сонм чудовищ!

Наконец-то, выбрались. Теперь — в сад! Здесь мы тоже что-нибудь придумаем. Всенепременно. Как насчет злобных пчел, которые только и мечтают, как бы побольше ужалить бедного оттифанта? Или глупых пучеглазых улиток, которые умеют лишь ползать взад-вперед и постоянно путаются под ногами?

Мечтать, так мечтать. Куда еще нас не пускали? Ага, на строительную площадку. Берегись тот, кто попадется навстречу! Вы имете дело не с малышом-криво-ручкой, а со свирепым, непобедимым оттифантом! Где-то там был папин офис, сейчас мы его!.. А что будет за офисом? Ну, скажем, непроходимые, дикие джунгли.

Чтобы не заплутать по дороге, попросим папу оставить за собой тайный след. Например, в самых недостижимых местах должны висеть сладкие конфеты. Только не думайте, что мы обычные сладкоежки: конфеты-то волшебные! Скажем, съедаем три желтые сосалки, высоко подпрыгиваем и... летим!!!

Между прочим я серьезно: предлагаю поэкспериментировать с поеданием конфет, фруктов и всего остального, что попадется вам на пути. Вас ждет множество приятных сюрпризов!

Кстати, мучиться, если конфеты “не собираются”, не надо. На трех уровнях сложности вам будет достаточно иметь соответственно 25, 50 и, максимум, 75 процентов от всех развешенных сладостей.

Когда в вашем распоряжении окажется столько конфет, сколько нужно приставке, появляется рука с поднятым вверх большим пальцем. Сие означает, что можно, не тратя зря времени, бежать к выходу из этапа.

Далеко не все существа, попадающиеся на пути, — обязательно ваши враги. Пусть их немного, но иногда встречаются и друзья. Таков, например, клоун в коробке. Для вас он — check point. Если удалось до него добраться, значит, уже не придется начинать этап с начала. В случае неудачи вы вернетесь к последнему пройденному клоуну.

Игра не бесконечна, но очень приятно, что вместо обычно предлагаемых трех “жизней” наш оттифант может иметь целых пять.

Если игра вдруг показалась вам слишком сложной или что-то в ней непонятно, можно остановиться на первом и, следовательно, самом простом уровне и попрактиковаться. Здесь можно заранее выбрать, где именно вы хотите побывать и еще раз “отточить” свои навыки в сражении с чудовищами, выдуманными для себя малышом Бруно.

Уверен, фантазия и мастерство разработчиков, сочинивших этот красочный и увлекательный мир, не позволит этой игрушке подолгу пылиться на полках магазинов. А это значит, что она станет частым гостем на вашем экране.

The Ottifants	
Название	The Ottifants
Фирма	Interplay Productions LTD
Рейтинг	
графика:	50%
звук:	80%
сюжет:	50%
Общий рейтинг:	50%



# ДЖОЙСТИКИ НА ЛЮБОЙ ВКУС

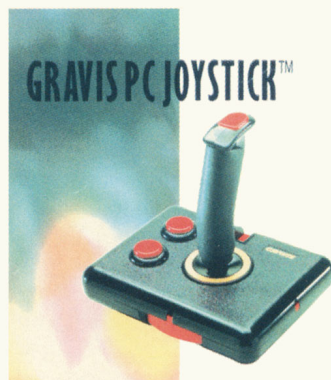
В 1986 году канадская компания Advanced Gravis Technologies разработала дизайн и запустила в серийное производство свой первый Gravis Joystick. У нас же в России (тогда СССР) первенцы этой игровой технологии появились только к концу 1980-х — на всеми любимых компьютерах Spectrum и БК.

**Павел Климкин**

Итак, представьте себе год этак 1990-й. Компьютерный фанат, пытаясь пройти очередную миссию из F-19, крошит в пыль пробельную клавишу своего ПК. При этом он жутко завидует приятелю со Spectrum'ом, у которого "заваливалось" некое хитроумное инженерное изделие, именуемое загадочным словом "джойстик". Клавиша Spacebar приказала долго жить, враг тоже, остается одно: купить новую клавиатуру и идти дальше по пути побед и поражений.

1993 год. Митинский радиорынок. Здесь уже во всю торгуют джойстиками Quick Shot, Gravis и некоторыми другими; джойстики, в большинстве своем, двух- или трехкнопочные, другими словами, не графья, зачем вам пятикнопочная роскошь? Ан нет, роскоши все равно хотелось (хотя бы для того, чтобы пустить пыль в глаза другу "спектрумщику"). В итоге — спрос родил бешеное предложение, и теперь в Москве можно найти все, что пожелает душа. Или почти все.

Так для чего же он нужен, этот джойстик, эта настоящая волшебная палочка компьютерного маньяка?



Первое и основное: симуляторы (они же имитаторы). Скажем, Falcon 3.0, Tornado, IndyCar Racing, Tie Fighter... С последней игрушкой вообще все просто: либо мышь, которая после десятка заданий начинает поскрипывать-попискивать, а еще через пяток вылетов и вовсе выходит из строя, либо джойстик, причем двухкнопочный, поддерживаемый любым уважающим себя симулятором. В общем, нужды гоняться за 100-долларовыми чудовищами нет никакой.

Второй класс "джойстиковых" игр — это аркады плюс Action. С ними все о'кей: редкая игрушка этих жанров тре-

бует больше двух кнопок. Кстати, поклонники аркад! Если у вас не очень густо с результатами, настоятельно советуем разжиться джойстиком — помогает. Неплох также и Gravis Gamepad (см. ниже).

Что же до остальных игр, то джойстики там не особенно нужны, ну, разве что в некоторых спортивных и ролевых...

Как я уже сказал, нынешний игровой рынок предлагает гигантский выбор: по моим приблизительным подсчетам, в столице ходит никак не меньше двух сотен моделей джойстиков. Поэтому любой из нас просто поневоле задается вопросом: чему отдать предпочтение?

## QUICK SHOT WARRIOR 5

Простейший аналоговый двухкнопочный джойстик с возможностью настройки "размаха" рукоятки под любого игрока, плюс переключатель Single Fire — Auto Fire, плюс удобный дизайн. Это самый предпочтительный вариант для тех, кто равнодушен к излишествам. Служит долго и верно, несмотря на ваши героические усилия прикончить его с помощью таких "древностей", как Commander Keen или Tie Fighter. Его цена — это цена двух мышек, в отличие от которых он не столь подвержен коррозии (компьютерной). Драйвера не требует, с играми ладит хорошо. О throttle-контроле (контроле управления полетом) остается только мечтать, но, в общем и целом, для такой сельской местности, как Москва, сойдет и так. К компьютеру никаких требований не предъявляет, так что работать будет даже на PCjr, буде там появится game-порт.

## GRAVIS PC JOYSTICK

После Quick Shot выглядит странно, но дизайн этот удобен. Хорошо гнется, плохо ломается, да еще и три кнопки (странный: две кнопки понимаю, четыре тоже, но три? к чему бы это?). Отличается от Warrior (помимо дизайна) наличием драйвера и аркады для апробирования (это Commander Keen: Good-Bye Galaxy).



JOYSTIC

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine 86





## GRAVIS GAMEPAD™

## ДЖОЙСТИКИ ОТ LOGITECH



Где-то около года тому назад фирма Logitech, больше известная своими сканерами и мышками, выпустила серию из трех джойстиков. Первая модель — Logitech Wingman ничем особенно не примечательна, джойстик как джойстик, только дизайн другой.

Logitech Wingman Extreme рассчитан не только на авиационные имитаторы, но и на игры типа Descent. После установки в Descent'е драйвера вообще отпадает нужда в клавиатуре. Джойстик означает своей внушительной массой — вместо всеми любимых присосок у него металлическое основание, что — как бы вы не дергались во время игры — буквально припечатывает его к по-



### GRAVIS MOUSTICK II

верхности стола. Еще одно усовершенствование — две кнопки (из восьми) находятся под большим пальцем, но расставлены так, что нажать их случайно почти невозможно. Кроме того, покупателей ждут калибруемый размах рукояти, программируемые клавиши и еще несколько приятных сюрпризов.

Logitech CyberMan — последняя из моделей, сочетает в себе все достоинства мыши и джойстика. Показ этого джойстика на Comtek'е и Windows Expo сопровождался форменным светопреставлением. CyberMan способен заменить и мышь, и джойстик, а поиграв в Descent или Rise of the Triad, вы поймете, что он даже лучше этих манипуляторов. Есть, правда, и недостаток: при использовании CyberMan в качестве мышки рука находится в полуподвешенном состоянии, что не очень удобно.

Итак, выбор есть, не правда ли? И да найдет каждый, ищущий палку волшебную, манипулятор по вкусу — на страх монстрам компьютерным и на удовольствие себе, любимому!

P.S. Джон Ромеро, один из авторов великого DOOM'а, считает, что играть в DOOM с клавиатурой — просто пошло. Однако он отрицательно относится и к "мышистам", предпочитая мышке джойстик Gravis CyberMan.

## GRAVIS PC GAMEPAD

Если быть точным, это не совсем джойстик, "машинка" близка к пультам Sega или Nintendo. Здесь четыре разноцветных (сделано для удобства) кнопки, каждая из которых может настраиваться. Как его сломать, я пока не разобрался — дизайн Gravis PC таков, что кроме как об коленку вряд ли получится. Разбалтываться тоже нечему, так что для импульсивных игроков вариант идеальный. К сожалению, модель больше подходит для аркад, нежели для симуляторов: летая, скажем, на F-14, не испытываешь того ощущения реальности, которое наблюдается с обыкновенным джойстиком.

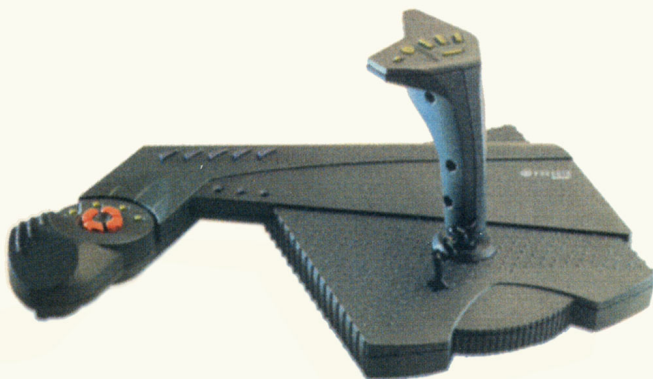
## GRAVIS PRO JOYSTICK

Вот и для имитаторов моделька нашлась. Иллюзия еще неполная, но хоть что-то. Как и любой грависовский джойстик, этот также несколько странноват по дизайну, однако работе это не мешает. Пять кнопок, причем в любой игре будет поддерживаться не менее четырех. В упаковке стабильно присут-

ствуют драйвер, тестер и Commander Keen. Появился и trottle-контроль — вещь нужная и удобная. Для аркад применим с некоторыми оговорками (не реализует всех своих возможностей), так что в этом смысле уступает GamePad.

## PHOENIX FLIGHT & WEAPONS CONTROL SYSTEM

Джойстик для профессионалов. Идеальная модель для авиационных и космических имитаторов. 24 программируемых кнопки (из них восемь — для оружия), которые позволят вам даже не притрагиваться к клавиатуре. Для самых популярных игр существуют predetermined комбинированные кнопки. Полностью совместим со всеми игрушками. Из-за большого числа клавиш рассчитан на управление двумя руками, но и здесь фирма расстаралась — дизайн великолепен. Как и в случае с Gravis Pro, фанату аркад лучше предпочесть что-нибудь попроще. В ближайшем будущем ожидается версия для Macintosh.



## Phoenix™ Flight & Weapons Control System

JOYSTIC

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

87





# РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "МАГАЗИН ИГРУШЕК" ОБЪЯВЛЯЕТ КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ РЕЦЕНЗИЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

**В**ы можете стать автором журнала и получить исключительно ценный либо очень приятный приз, если пришлете в редакцию рецензию на ЛЮБУЮ компьютерную игру — как совершенно новую, так и “пожилую” (от “Тетриса” до только что вышедшего ...), лишь бы эти игры не были плодом вашей фантазии; мы рассмотрим даже материалы, касающиеся небезызвестной серии Larry, если, конечно, это не будет апологетикой.

Естественно, что рецензироваться могут не одни лишь РС-игры, но и программы для различных игровых приставок; с особым интересом мы ждем рецензий на отечественные игрушки, хотя это, безусловно, несколько не умалит нашего отношения к материалам о западных продуктах.

Жанр рецензий может быть самым разнообразным — от “классической” рецензии до научно-фантастического рассказа, от лихо закрученного репортажа (скажем, с презентации игры) до монолога компьютерного фанатика... Лишь бы ваше творение было читабельно и отмечено искрой божьей.

## УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

1. При прочих равных условиях предпочтение будет отдаваться оригинальным МАШИНОПИСНЫМ материалам либо текстам, пришедшим по электронной почте (модему). Переводы текстов из западных компьютерных журналов, а также адаптации фирменных описаний игрушек рассматриваться не будут.

2. Объем рецензии не должен превышать четырех машинописных страниц (25-30 строк, 58-60 знаков в строке) или 10-12 “чистых” Кб (для электронных текстов).

3. Рецензии должны содержать точное (оригинальное) название игры и информацию о времени появления и производителях (для новых игр обязательно).

4. Срок отсылки рецензий ограничен довольно далекой датой 31 декабря 1995 года.

Адрес редакции “МИ”, по которому следует писать: 119517, Москва, а/я 9; факсы: (095) 956.19.38, 956.23.85; E-mail: games@cterra.msk.su

**Л**учшие рецензии будут публиковаться до подведения итогов конкурса с соответствующей почетной пометкой. Редакция сохраняет за собой право сокращения и литературной правки материалов.

Официальное подведение итогов конкурса состоится в начале следующего года и “грозит” вылиться в фейерверк призов и приятных сюрпризов, среди которых самыми “простыми” будут компьютерные игровые программы на дискетах и CD, а также бесплатные подписки на наш журнал.







# НЕ ХОЧЕШЬ БЫТЬ УПРУТИМ — СТАНЬ ГАЗООБРАЗНЫМ!

**Екатерина Лесовая**

## ВСЕМ ЗАНИМАТЕЛЬНЫМ ФИЗИКАМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

(АВТОР)

Могу спорить, что самые материальные игрушки давным-давно устали от стереотипных ходилок-бродилок, устроенных по принципу "пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что"... При этом самым пробивными методами, подходящими даже тем, кто ну ничего не смыслит в стратегических развлечениях детства типа "Зарницы", является собирание всего мерцающего, звенящего и хоть чуть-чуть отличающегося от основного ландшафта, а также отстрел всего движущегося во избежание наезда на неприкосновенную личность играющего.

Авторы игры, о которой идет речь, нашли, как мне кажется, счастливый выход из тупика непрестанных поисков интересных идей, занимающих все время поклонников бродилок: а почему бы не привести в действие элементы из... занимательной физики? (Действительно, почему? Кто в детстве не ставил бутылку с водой на мороз или не запускал в далекое плавание по безбрежным водам ближайшей лужи резиновый мячик? В общем, кто из нас не изобретал велосипеда?) Итак, главным героем игрушки сделан Супер-Морф, вполне самостоятельный тинэйджер со сносно работающей головой, но по желанию (или по ошибке?) изобретателя похожий на атом. Атом, впрочем, совсем непростой — по своему усмотрению (то есть по воле

могущественного игрока) парнишка изменяет свое состояние, становясь то тяжелым железным шаром, то легким пушистым облачком...

...Один экзальтированный ученый муж очень любил детей. А особенно своего племянника Морфа (признаюсь, странное имечко, напоминающее скорее кличку со вполне определенным смыслом). А еще он обожал эксперименты по разложению всего, что бы ни находилось под рукой, на мельчайшие части. Ох, как он их любил, эти опыты! Вот так Морф и оказался раздраженным на атомные компоненты. И все бы ничего, но профессорская чудо-техника возьми да и развалилась на правильной формы шестеренки (а как из них восстановить агрегат в прежнем виде — догадываться не мне, простому гуманитария). Как бы вы себя чувствовали, если б перед вами поставили следующую задачу: да, ты станешь прежним и нормальным, но будь любезен обшарить 24 (!) уровня, чтобы найти все заветные детали от распавшейся машинки профессора...

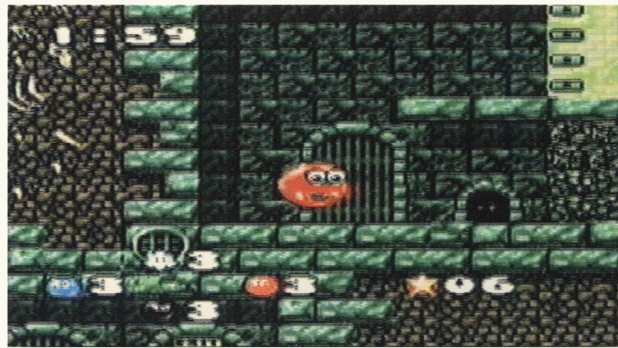
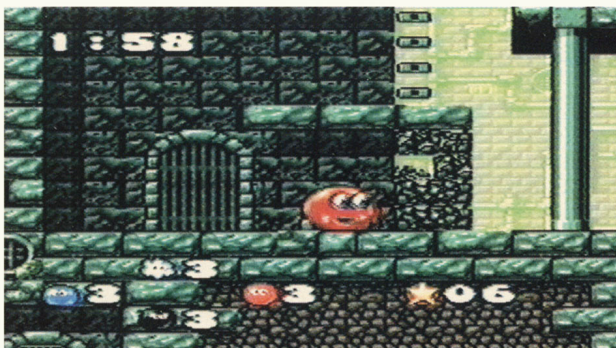
Как уже говорилось, Морф обладает замечательной способностью перехода в различные состояния, и это имеет как преимущества, так и недостатки. Например, Морф-шар вполне может пробивать некоторые стены (не слишком толстые), но при этом, увы, проваливается сквозь тонкие перекрытия и банально тонет (если, конечно, есть в чем тонуть). Железный шар — самая злая из сущностей Морфа, имеющая обыкновение грозить вам кулаком — если вы слишком медли-

те, и корчить агрессивные физиономии при встрече со стенками.

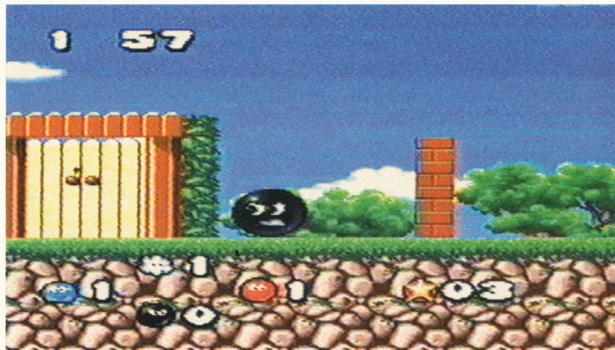
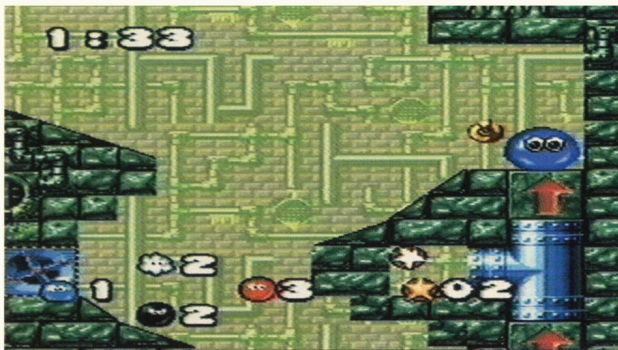
А что, простите, делать, если край как надо пересечь какой-нибудь водоемчик? Нет проблем! Легким нажатием на одну из кнопок Морф превращается в почти невесомый красненький мячик. Мне эта сущность "наиболее симпатична", ибо необычайно прыгуча и не тонет. Одно смущает: как и любому мячику (шарику-пузырику), ему следует опасаться проколов (а колющих предметов ой как много понаставлено!) и... сожжения на костре. Кроме того, учтите, что, резвясь в воде, вашему мальчику-мячику не следует (даже в порыве любви) сливаться с себе подобными: затерявшись в луже, вы теряете свою индивидуальность.

Если Морф-водяной спокойно просачивается во все щели, ведущие вниз, то парящий Морф способен к беспрепятственному движению вверх! Внимание: опасность для тех, кто легче воздуха, возникает при включении вентилятора.

На всех уровнях вы можете встретиться с парочкой уникальных, хотя и менее опасных профессорских изобретений. Красновато-угловатая батарея и потихоньку испаряющийся кубик льда служат прекрасным средством... трансформации в наиболее близкое по плотности агрегатное состояние. Так, если Морф-шар со всего маху влетает под отопительный прибор, то он немедленно превращается в красненький мячик. Если на то есть нужда, вновь народившийся мяч может обратиться в каплю воды, а та — в облако. Лед охлаждает, поэтому трансформации происходят в







обратную сторону. Неприятно то, что, полюбив превращаться, легко можно исчерпать предел волшебств (знаете, как обидно, когда, пройдя, наконец, уровень, слышишь строгое профессорское объявление, что, мол, вы разбазаривали трансформации, поэтому начните все сначала).

Игрушка замечательна не только оригинальной идеей с превращениями, но и тем, что бродить можно в четырех интерьерах, право выбора которых остается за вами. В саду, полном довольно стандартных зеленых насаждений, полянок и прудов, можно вдоволь порезвиться, полетав среди облаков, а потом, будучи пляжным мячом, невзначай... напороться на куст шиповника. Можно попасть в лабораторию — здесь, среди аппаратуры весьма загадочного назначения скрывается вожаемая деталь; найти ее сложно из-за массы тупиков и разворотов (ну кто так строит?!). А хотите, отправляйтесь на фабрику, от одного взгляда на которую уже считаешь, что отравлен чем-то ядовитым. И, наконец, можно поплавать в... канализации, где из-за обилия решеток, труб, переходов со стрелками, жестко и бесповоротно указывающими направление движения, создается впечатление, что тебя окружают скопища коварных монстров (или, на худой конец, акул)... Надо отметить, живых существ, кроме Морфа и его профессора, в игре я не видела.

Какие же неприятности могут ждать вас в пути? Вентиляторы, умерщвляющие славное облачко и самым зверским и выводящим из

себя образом наводящие порчу на мячик, который будет хаотично метаться на одном месте, пока Морф не изменит свое агрегатное состояние. Электромагниты, заставляющие чернеть от злости и без того черный шар. Кому же захочется висеть на привязи, когда уходит твое время?

Лишиться жизни можно проще простого. Например, если, не подумав, полезть в огонь или в дренажную систему — в определенной ипостаси, конечно. Если вы не мячик, то советую избегать любого рода жидкостей.

Будьте осторожны и при попадании в трубопровод — Морфа будет видно не всегда, а трубы могут иметь перегородки... Кстати, водяной и газообразный Морфы способны пролезть в отверстие решетки, и если в вас есть хоть чуточка любопытства, вы непременно захотите узнать, что там внутри. Лифты и их лежачие собраты конвейеры помогут Морфу переместиться.

Само собой, путешествуя, стоит собирать по пути всяческое привлекательное барахло. Среди последнего могут оказаться ключи, сундуки (добавляют дополнительные очки), часики (дают временные преимущества), очки (позволяют видеть Морфа за препятствиями). Большим везением считается, когда удастся перехватить мерцающую звездочку, увеличивающую количество возможных за уровень трансформаций, а также приспособление для телепортации или карту того района, где вы сейчас находитесь (мне так и не удалось обнаружить на ней местонахождение

шестеренки)... Но берегитесь: просмотр карты не приравнивается к полноценному отдыху — время продолжает свой бег.

И еще одно — последнее — предупреждение: если вы, пробежав глазами написанное выше, вдруг решили, что игрушка проста, как телеграфный столб, и с ней не стоит возиться, уверяю вас — вы заблуждаетесь! Полагаю, что вашу самоуверенность как рукой снимет, если я скажу, что уровень необходимо пройти за... две минуты. Вот видите, вы уже морщитесь! Ограничено и количество превращений, уготованных для Морфа на каждом этапе.

При любого вида провалах операции по коллекционированию шестеренок профессор, оказавшийся к тому же жуткой ехидной, дает "приятные" и в меру полезные советы, как избежать подобных накладок в дальнейшем. Однако злость на старичка, а равно и неуверенность по поводу "ничего не получится" можно оставить в стороне, узнав, что, раз пройдя уровень, больше его преодолевать не потребуется. Во всяком случае — пока ваша приставка не выключена из сети. Поэтому прошу, не надо оставлять ее включенной месяцами!..

Название приставки: **Super Nintendo**

Название игры: **Super Morph**

Производитель: **Millenium**

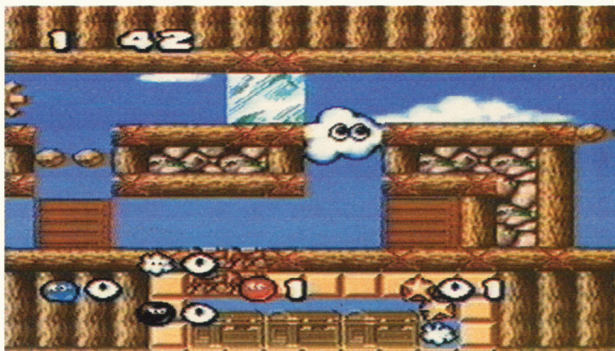
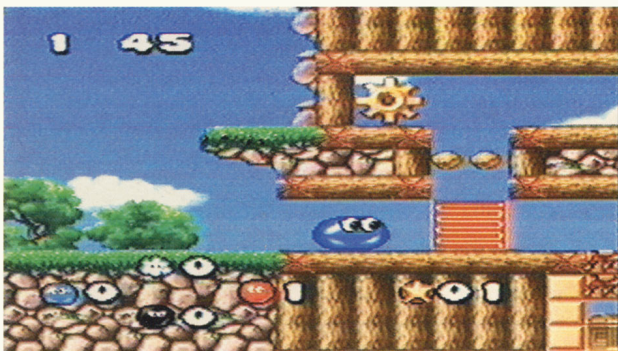
Распространитель: **Sony**

Графика: **80 %**

Звук: **40 %**

Сюжет: **90 %**

Общий рейтинг: **70 %**



Игра представлена компанией

Super Morph.

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

91



# НАРИСУЙ, ОДЕНЬ, ОЗВУЧЬ, РАССТРЕЛЯЙ И УБЕГИ!

**Екатерина Лесовая**

Мутным, одиноким и до ужаса тихим вечером ты сидишь перед экраном своего телевизора, наблюдая ту западную пургу средней руки, что в последнее время заполонила все каналы... Бросая тоскливый взгляд на приставку, понимаешь, что достойной игрушки под рукой нет, да и сама перспектива играть во что-то одно не прельщает.

Но выход есть! И он до гениальности прост — Fun's games!

Fun's games не только вмещает в себя две игрушки, одна из которых является классической стрелялкой, а другая — бродилкой, игра предоставляет тебе карт-бланш на творчество, "раскрутку" воображения, проявление всяческих талантов, оставаясь при этом исключительно приятным времяпрепровождением.

Paint — очень красивый графический редактор. Если тебе милы поначалу невзрачные, но благодаря твоим стараниям становящиеся подлинными произведениями книжного искусства брошюры-раскраски, то ты — на Пегасе (а картинки здесь действительно самые разнообразные)! Разного рода букашки, цветочки, звездочки так и просятся на экран, где могут смело составить часть твоей композиции. При желании не составляет труда заштамповать экранное пространство пуделями, воинами, прелестными девушками, коттеджами, пиццами... Палитра, напоминающая большое поле для игры в тетрис, позволит создать свои штампы-заготовки. Как ни странно, даже корзина, куда можно в приступе злости или хандры выбросить надоевший рисунок, и дверь, уда-

ляющая тебя из Paint, кажутся вполне гостеприимными.

Я и не представляла, что моя музыка может обладать такой лукоморной неуклюжестью. Но с добавлением всего пары-тройки звуков, имитирующих как инструменты большого симфонического оркестра, так и инструменты голосовые (от шипения ужима на какой угодно высокой ноте до сиренообразного плача младенца), ваше "произведение" смотрится куда как respectable. Вы можете написать "музыку" зыбучих песков, телефонного перезвона, боя часов с кукушкой... Да что там говорить — смотрите сами!

Конечно же, существует банк уже известных мелодий (любую из которых, кстати, реально запустить при рисовании) и ритмов, также готовых служить на благо искусству! Не надо бояться своей непохожести на, скажем, Моцарта. Кислющая физиономия, располагающаяся в верхней части экрана, возвестит о том, что пьеса скорее похожа на ругань в очереди. Намек не слишком мягок, но вполне приемлем.

Стиль. Создавать его мечтают не только меланхолически настроенные леди. Перед вами девушка, но абсолютно безобразная. Естественно — при таких-то нарядах! И вот это чучело превращается в длинноволосую блондинку в шикарном бикини, или в эстрадную диву, или, наконец, в то, что подсказывает твое воображение. А можно создавать некую фантастическую колобродину из арсенала голов, тел и ног. И это не ужасает, а лишь подбивает на легкий смешок. Опять же — этому способствует звуковое сопровождение.

Игры... Для начала советую развлечься поуровневым расстреливанием всякой инопланетной нечисти, похожей на тараканов, лягушек, в общем, на все то, что никак не напоминает инопланетян в обыденном о них представлении. В конце каждого уровня милашка под кодовым названием "летучий дракон-конец межпланетного следования" пытается сбить твою космолетную крышу (я хочу сказать, крышу твоего космолета). Желаю, чтобы у тебя это была самая крупная неприятность, читатель!

Похожая в чем-то на старенький Digger, вторая игрушка забросит тебя в качестве голодной мыши в лабиринт, полный кошек. Задача вполне ясна, а на помощь придут пилули, преобразующие мышь в собаку. Есть, правда, и "тормозящие" таблетки, дающие любителям острых ощущений реальный шанс увидеть пару лишенных точки фиксации вытаращенных глазюков на фоне черно-белой сумятицы от взрыва. (Куда девается кошка, слопавшая нашу проныру, в игрушке не сказано, а по ходу дела так и остается загадкой.)

"Вода была без вкуса, пока мы не узнали..." Не спешите делать постное лицо, ведь ты еще не познакомился с Fun's games!

Название приставки: **Super Nintendo**

Название игры: Fun's games

Производитель: Tradewest

Графика: 75 %

Звук: 75 %

Сюжет: 80 %

Общий рейтинг: 75 %

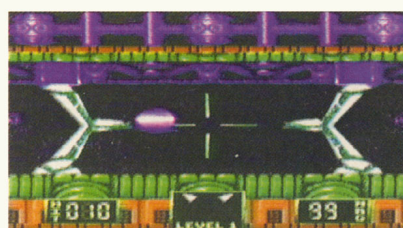
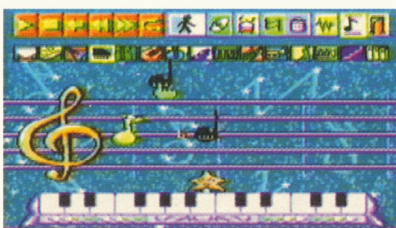


Fun's Games

GAMES MAGAZINE #3

Games  
Magazine

92





# Лемминги: покой нам только снится...



Михаил Батурин

...Освещенный розовым заревым светом Остров сотрясается от топота тысяч крошечных ножек. Жадное кроваво-красное пламя пожирало пальму; на прекрасных зеленых лугах грохотали взрывы, в воронках от которых вдруг обнаруживались туннели, ведущие к новым сочным лужкам; невесты откуда появлялись кучи песка, каменные плиты и даже отдельные стены; в реках бурлила, едва не закипая, вода; в небо поднимались столбы черного дыма. Все живое в ужасе бросалось прочь, чувствуя приближение чего-то ужасного, и лишь солнце, наше само-довольное светило улыбалось сверху своей идиотской улыбкой.

Не знаю, что вы там себе представляли, да только весь описанный выше сыр-бор разгорелся из-за приближения леммингов (мышки такие, в тундре обитают). Ваша задача... постойте, куда же вы? вас это пока не касается, как говорится в телевизоре, оставайтесь с нами. Итак, ваша задача — помочь бедным забитым животинкам, вынужденным оставить свои лачуги в бегстве от наступающей Тьмы.

Всего на Острове живет 12 племен леммингов, каждое из которых владеет частью некоего Талисмана, могущего помочь им удрать с утратившей гостеприимность земли. Вам следует провести всех леммингов через 10 уровней игрушки к центру Острова, где они соберут все части Талисмана воедино.

На первый взгляд, задание проще пареной репы: они же сами идут! Но не тут-то было. Сложность заключается в том, что эти парни идут ВСЕ ВРЕМЯ, вечно норовя при этом куда-нибудь свалиться.

Впрочем, и живучесть у них завидная: шлепнется парнишка с жалобным писком в какую-нибудь дыру и лежит, ни жив ни мертв. Но совесть-то грызет: "Бедолага! Не углядел! Лучше б я был на его месте!" "Напешься — будешь!" — отвечает лемминг и, поднявшись, бодро шагает дальше.

Местность игрушки представляет собой этакую плоскость, вид сбоку. Чтобы преодолеть всевозможные препятствия, следует наделять леммингов чем-то типа профессий, количество которых строго ограничено.

Условно разделим "профессии" на группы:

воздушные — это те, которые ставят леммингов в полную зависимость от ветра, регулируемого играющим;

подрывные (взрывник, минер — это из самой игрушки), позволяющие безжалостно уничтожать мешающие участки земной поверхности;

строительные — дают во всю развернуться вашему архитектурному дару: можно заливать местность чудесным цементом, возводить прекрасные кучи песка и т.п.;

стрелковые: при всей внешней безобидности лемминги — довольно агрессивный народец, легко поддающийся вооружению, например, гарпунами или... базуками; чтобы "смягчить" игру, авторы попытались представить дело так, будто эти орудия убийства должны помочь бедным грызунам пройти уровень; но нас не обманешь, мы-то знаем, что к чему: лемминги отнюдь не пацифисты.

Кроме того, главные герои игрушки — неплохие спортсмены: их можно научить бегать и лазить по скалам. Одно неудобно — после этого лемминга-физкультурника ни за что не переделать до самого конца уровня, даже если давать ему другие профессии.

Наконец, существуют профессии, которые можно выделить в от-

дельную группу. Например, на Острове водятся лемминги-диск-жокеи. Услышав очередное "ля-ля-фа", соплеменники меломана останавливаются и начинают танцевать.

Графика The Tribes не ахти какая, но это вовсе не значит, что она плоха. Игра сопровождается динамичным рок-н-роллом (звучит довольно приятно).

И последнее. Идея игрушки, реализованной для Super Nintendo, не нова, так как история уже знает две версии Lemmings для PC. Полагаю, что мысль осчастливить суперинтендовцев пришла к авторам после успеха их игрушки у владельцев ПК, по заслугам оценивших оригинальность сюжета.

## Lemmings 2. The Tribes

### Название

Lemmings 2. The Tribes

### Фирма

Psygnosis, DMA Design

### Рейтинги

#### графика:

70%

#### звук:

100%

#### сюжет:

70%

#### Общий рейтинг:

70%



Lemmings

GAMES MAGAZINE #3





# БРОНЯ КРЕПКА И ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ...

**Михаил Батурин, механик-водитель**

...Изо всех сил сжимая рычаги управления, я с напряжением вглядывался в окровавленную закатом линию горизонта. Подобно ангелу смерти носился я целый день по пустыне, мстя за товарищей из родной 104-й моторизованной дивизии, подвергшихся предательскому нападению неприятеля с земли и воздуха.

Сзади отгремели тяжелые удары взрывов, а я вновь в пути, цель — следующая точка на карте, в которой засел враг. Мрачно усмехаясь, представляю себе ужас неприятелей, когда перед ними в клубах красной от вечернего солнца пыли возникнет несущаяся по барханам 60-тонная громадина М1А2... За песчаными волнами вырисовываются контуры вражеского штаба. С каким же удовольствием я всажу туда снаряд — прямо в череп и кости, грубо намалеванные на стене...

Экран телевизора погас, потух и свет в комнате — жэковские мудрилы отключили электричество. Выпускаю из натруженных рук игровой пульт и начинаю рассуждать... Похоже, производители приставочных игр всерьез задались целью догнать и перегнать тех, кто заботится об обладателях РС. Во всяком случае их детища почти ни в чем не уступают игрушкам для персоналок. Взять, к примеру, тот же танковый симулятор Super Battle Tank II, в который только что с таким воодушевлением рубился автор этих строк. Да, несметное войско Super Nintendo пополнилось весьма достойной игрушкой с довольно-таки сложным управлением.

Кстати, об управлении. Играющему предоставлен выбор оружия — ракеты, пушка и пара разных пулеметов. К вашим услугам целый набор датчи-

ков и дисплеев, выдающих информацию о степени готовности танка к выстрелу, о количестве горючего в баках, скорости, наличии поблизости противника и т.д.

Задача игрушки предельно проста и недвусмысленна: заминая для ясности боевое задание, вы смерчем носитесь по пустыне, уничтожая советские Т-72, пусковые установки, вертолеты, а главное — вражеские штабы. При этом желательно не попадать на многочисленные минные поля.

Игрок — он же командир танка и механик-водитель — сидит во внушительном М1А2, выкрашенном почему-то в камуфляжно-болотный цвет (это в пустыне-то! Впрочем, американцам виднее). Дабы у играющего не оставалось никаких сомнений насчет реальности происходящего, в книжечке, сопровождающей картридж и игрушку, даны самые подробные (может, даже секретные) характеристики этого танка-убийцы.

В качестве бесплатного совета могу добавить, что перемещение между объектами противника следует осуществлять только на максимальной скорости и только по карте. Танк на ней обозначен некоей загогулиной, однако этого вполне достаточно, чтобы определить направление движения. Техника неприятеля показана весьма схематичными (я бы сказал, карикатурными) изображениями, штабы — черепами, а минные поля — ...болотами (горизонтальными черточками, используемыми в картографии для обозначения болотистых участков).

На мой взгляд, одним из основных достоинств Super Battle Tank II является прекрасное звуковое сопровождение: музыка на редкость динамична и

свидетельствует о высоком профессионализме композиторов Absolute. Рычание танкового мотора хоть и весьма заметно, но почти не отвлекает (кстати, по его высоте можно оценивать скорость движения — чем выше звук, тем быстрее несется танк). Самым же убедительным мне показался звук от выстрела танкового орудия: уж очень забавно каждый раз вздрагивал мой приятель, сидевший рядышком... Приятно и то, что танкисты противника не являются полными идиотами (как это обычно бывает), действия их довольно осмысленны, и за тактику ведения боя я бы поставил им твердую четверку.

На редкость изящна и реалистична графика игрушки: вражеские машины, вспышки взрывов, небо и, особенно, заставка — все это сразу же покоряет ваше сердце. Впрочем, общее впечатление несколько смазывается от того, что снаряды похожи на белые шары для пинг-понга.

Чуть наивно выглядит и невозможность упереться в объект противника, так как вы, словно острый нож по маслу, разрезаете его и мчитесь дальше.

Исключительно удобно и то, что игру можно начинать с определенного этапа: по окончании каждой миссии на экран выдается ее код, который можно набрать при старте.

Но не все нам хвалить. Как и всякий продукт, достойный внимания и обсуждения, этот также не свободен от недостатков. Так, значительно снижает интерес к игре откровенный примитивизм местности: танк едет словно по свежеспаханному полю; невелик и "ассортимент" целей.

И все же, как бы я (а равно и кто другой) ни придирался к игрушке, ни сколько не греша против истины, можно сказать, что Super Battle Tank II займет достойное место в вашей коллекции картриджей для игровой приставки Super Nintendo.

Название приставки: **Super Nintendo**

Название игры: Super Battle Tank II  
Производитель: Absolute, Sony Electronic Publishing

Графика: 85 %

Звук: 90 %

Сюжет: 80 %

Общий рейтинг: 80 %





# ПРОМЕНАД С КАСТЕТОМ

Максим Хохлов

Утро было ясным до безобразия; воздух прозрачен и свеж, словно его обработали серной кислотой; пахло отбивными по коридору, пирожками с гвоздями и вчерашними бифштексами с чьей-то кровью. Жажда приключений еще с ночи начала барабанить ногой во все двери, и уже к утру клиентные созел: нацепив на молодецкую грудь все имеющиеся в наличии серебряные значки ГТО, расчихлив и засунув за пояс старый добрый золотой топорик для разделки неприятеля на шашлык, положив в карман увесистый, обгаренный слизью врагов кастет и надев на заслуженные стальные зубы выщербленную каменную капю, господин N, возраста скорее пожилого, чем юношеского, вышел на променада. Сладкие пары выпавшего с вечера керосинового ливня приятно щекали расправленные крыльями ноздри и натянутые диванными пружинами нервы; стремительно падающим домкратом в лужах отражалось исчерченное голубыми и воронными фекалиями небо с облаками, похожими на репы жены и тещи. У человека призывно закружилась голова, затуманились подсохшие с возрастом мозги, щелки глаз привычно налились буро-малиновой кровью и жутко зачесались руки — от кончиков пальцев до локтя.

“Мордобоею — быть! — словно в мегафон, словно с высокой первомайской трибуны, гаркнул г-н N в лицо первому встречному-поперечному. — Понимаешь, друган, быть сегодня делу! К борьбе за дело Golden Axe будь готов!..” “Усегда готов!” — решительно отсалютовал встречный-поперечный, и в глазах его загорелся зазорный сеговский огонек. “...сега отовы!..” — эхом отозвались пролеты мостов, стены телеграфов и перекрытия банков.

И, почуяв скорую и неминуемую погибель, зашевелилась по углам и подвалам нечисть. “Он идет!” — забились панической морзянкой ее хвосты. “Берегись! Он идет!!!” — задрожали в такт ее выи.

Как и любой уважающий себя любитель променадов, г-н N помимо упомянутых выше топорика (или меча — кому что по нраву) и кастета прежде чем выйти на большую утреннюю дорогу, запасался парой-другой надежных “слабительных” (для приставки, конечно) заклинаний (“Мордобоею — быть!” и т.п.), благодаря которым сражения с супостатами превращались из банального избие-

ния младенца в бой равных по силе соперников. “Ты, парень, сначала замани гада, покажи ему, что слаб, как чахоточный Dendy, что кастет твой пластилиновый, а меч тупой, как его обладатель, а потом колдони ему в ухо что-нибудь боевое и — бери голыми руками”, — поделился секретами мастерства с нашим корреспондентом г-н N...

Давайте же, о, друзья, наконец, дерзнем и отправимся вслед за господином N в путешествие по этим прекрасным джунглям, посмотрим на всех этих радостно щебечущих птичек и, конечно же, извлечемся по уши в первом воином болоте. К слову, болото, в которое вам предстоит упасть, кишмя кишит самыми симпатичными ужастиками, традиционно томящимися от дурного настроения. Последнее улучшается лишь тогда, когда они вдоволь нашьвыряются в вас мерзкой болотной грязью. И так как все мы глядим в Наполеоны, то бишь снедаемы манией величия, заранее приготовьтесь после нападения болотных злодеев отбивать атаки комплекса неполноценности. Ибо если вы не научитесь лупить недругов направо и налево, то скоро (могу гарантировать) установите думать о том, какой вы неповоротливый, и неминуемо начнете помышлять о... суициде (нечто вроде упаковки “сникерсов”, съеденной всухую на спор с приятелем-душегубом).

А теперь немного о том, как избавиться от бесчисленных мерзавцев, встречающихся на пути благородного г-на N. Если вы демократ в душе и предпочитаете холодное (оружие) горячему (например, автомату тов. Калашникова), то очень скоро наловчитесь махать мечом и крошить супостатов до уровня молекул и атомов (вполне, впрочем, достаточного для салатно-окрошечной заправки). Только помните: атаки в лоб неэффективны (враг повсюду, в том числе и за вашей спиной). Посему отдайте предпочтение красивым и виртуозным ударам с разворота: ваш обычный противник — среднестатистический гoblin даже не подозревает о ловкости г-на N,

и, следовательно, очень удивляется, когда вместо беззащитной спины чужака видит свой распоротый живот.

Если же вы не просто демократ, а демократ либеральный (читай: сокол Жэ), и холодному (оружию) предпочитаете мускулистое (тело), то запросто можете попытать счастья в многораундовых теледебатах с применением исключительно рук, ног и других конечностей. Знайте: негодяи из Legend больше всего боятся праведного удара ногой по самой верхней конечности (по голове, стало быть), после которого мгновенно отдают богу душу.

Бывает, впрочем, и так, что в Legend садятся играть форменные пацифисты, ни за что не могущие испачкать своих чистеньких рук даже кровью гоблинов (или что там у них вместо нее?). Выход один — шарашить ребят магией, наворотами огненных сфер и листов Мебиуса. Мерзавчики падают от нее подкошенными снопами и сами укладываются в красивые штабеля. Иногда, однако, попадают особые стойкие экземпляры (а то и целые стада), которые ваше волшебство ни в грош не ставят. Таких советую валить с помощью заранее прирученного дракони (это такой маленький З. Горыныч, росточком чуть ниже “Эмпайр Стейт Билдинг”).

В конце концов, если будете хорошо себя вести, закончите променада около огромного идола, вмонтированного в стену (это конец уровня). Будьте бдительны! Каменный парень явно из итальянской мафии, ибо у него ну о-о-очень длинные руки, которыми он успешно пользуется, вколачивая всех кого ни попадя по уши в землю. Не стройте из себя психоделического верблюда и разберитесь с ним по полной программе, а потом двигайте дальше, навстречу новым душегубам.

Ну вот, как будто, и все. Остальное легко прогнозируется и, надеюсь, поклонникам неувядающей игрушки Golden Axe будет и по вкусу, и по зубам. Кстати, Legend позволяет играть вдвоем, правда, лишь при наличии второго джойстика.



Название приставки: Super Nintendo

Название игры: Legend

Производитель: Arcade Zone

Графика: 61 %

Звук: 53 %

Сюжет: 69 %

Общий рейтинг: 63 %



Legend

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

95





# ЕЕК-ПИОНЕР, ВСЕМ РЕБЯТАМ ПРИМЕР

**Алексей Ильин**

## ЧАСТЬ 1: АВТОРСКИЕ ИЗМЫШЛЕНИЯ

Только представьте себе: здоровый, что твой трактор, отъевшийся на сытных американских харчах котяра по первому зову приходит на помощь несчастным, застрявшим в лабиринте, и услужливо (правда, не очень ласково — толчками и пинками) вытаскивает их на свет божий...

Представили? И что? Никаких “дежа-вю”? Странно. Тогда вот вам наводящий вопрос: кто шагает дружно в ряд? Вы правы: пионерский наш отряд... Усекли? Wonderful!

Да, господа, тяжелые настали времена: пионеры вымерли, как мамонты, и некому больше переводить убогих старушек через улицы. Кто виноват — в этом мы, надеюсь, еще разберемся, а вот что делать, как спасти подрастающее поколение от тлетворного влияния “Пепси”, отвратить от развращающих западных сквозняков и загнать его в лоно родной краснознаменной, гвардейской, орденов Дедушек Ленина-Симбирского, Суворова-Рымницкого и Брежнева-Малоземельного пионерской организации имени заслуженного пионера-че-

киста Павлика Морозова — об этом можно и сейчас подумать.

Поэтому торжественно предлагаю: первое... Впрочем, чего здесь можно предложить? Все идеи давно девальвированы или на корню скуплены пресловутой “Пепси”... Хотя, постойте, есть у меня одна мыслишка... Нет, правда, не все еще потеряно! Угадайте, о чем это я? Точно, вы, как всегда, правы — о бессмертной фирме “Сен-Симон, Маркс-Энгельс и Махатма ибн Ганди, Гмбх” и ее дочерней компании Осеап, что клепают очень и очень неплохие компьютерные игрушки, несущие миру всепобеждающее (потому что верное) учение о помощи застрявшим на перекрестке старушкам и непреходящем значении русского кваса.

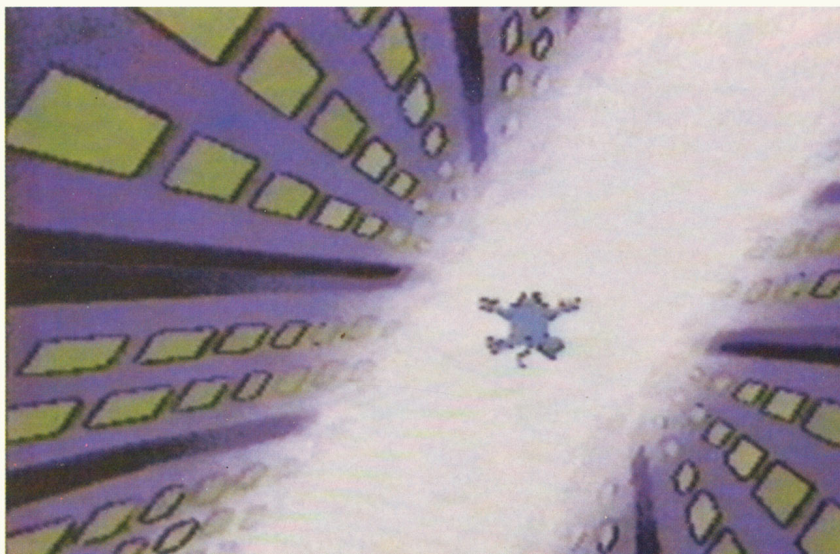
Может, насладившись очередным творением “Океана”, дети, наконец, вспомнят о своем истинном предназначении и перестанут потреблять в немереных количествах буржуазную “Пепси”?

## ЧАСТЬ 2: КОТЕЙКА ЕЕК НАДЕВАЕТ КРАСНЫЙ ГАЛСТУК

Дабы российские дети вспомнили, наконец, о квасе и тысячах

стоящих у дорог беспомощных старушек, компания Осеап обратила свой взор на супергероя субботних мультсериалов хитрого кота Еек (не правда ли, очень красивое и многозначное имечко), на толстенную выю которого она решила повязать невидимый, но исключительно красный галстук. Очередной шедевр американских друзей русских пионеров представляет собой роскошную коробку, картридж и толстенную инструкцию с “легендой” к уровням, которые вам предстоит пройти, а также некоторыми в меру полезными советами. Повсюду, где только можно (это фирменный стиль Осеап) помещены изображения главного героя в разных ракурсах и эмблема самой компании.

Цель игры — почувствовать себя настоящим пионером и вывести из лабиринта какого-нибудь недотепу. Все чинно и предельно просто: никаких агрессивных гадов, посягающих на вашу честь и достоинство, никаких упрятанных секретов и прочих плохо лежащих драгоценностей, от вас требуется только одно — вкалывать, вкалывать и еще раз вкалывать (как завещал ленин дедушка). Главное — спасти попавшего в беду, увести его по-





дальше от хулиганов и оказать первую помощь (чаем напоить, рассказать на ночь сказку и т.п.). В игре пять уровней, каждый из которых предлагает вам проявить пионерскую смекалку, вспомнить о девизе “Будь готов!..”, игре “Зарница”, сборе макулатуры и рейде “Чистые лапы, короткие когти”. Итак...

### ЧАСТЬ 3: ЗОМБИ В ЗООПАРКЕ

Как и положено, первый уровень — самый скучный и надоедливый, но его — кровь из носу — надо пройти. И тогда все остальные этапы покажутся вам медом. Действие происходит в зоопарке, из которого надо выволить слепую и глухую старушку, бредущую по его лабиринтам, словно зомби. Задание осложняется тем, что бабушку то и дело обижают нахальные звери.

Чтобы заставить старушку проявить хоть минимум активности, вам дозволяется толкать ее в том направлении, куда, на ваш взгляд, в данный момент лучше всего идти и где нет засады злобных обитателей зоопарка, так и норовящих швырнуть в героиню чем-нибудь тяжелым. Бабушка ваша — явно старая большевичка, так как способна принять на голову, как минимум, несколько встреч с немилосердной бетонной плитой. Однако сил у нее не так уж много (в отличие от вас, то есть от кота, наделенного девятью жизнями), поэтому постарайтесь не задевать препятствия и не вступать в полемику с животными. В противном случае ваша подопечная может превратиться в нечто крылатое и отправиться ближай-

шим чартерным рейсом в Турцию за кожанками. А вы как думали?

### ЧАСТЬ 4: ЕЕК ПРОТИВ ЛЕТАЮЩИХ СОСИСОК

Успех в миссии со старушкой дает вам законное право попробовать на вкус второй уровень игрушки. После очередной заставки, в которой наш пузатый котик, изъясняясь на чистом аглицком, сообщает что-то вроде “@\$%\*#&!”, вы попадаете не куда-то, а прямо непонятно куда, где очень и очень страшно и где пригодятся навыки, некогда полученные вами в игре (некомпьютерной) “Зарница”. Короче говоря, будьте готовы расчехлить свой старый деревянный “шмайсер” и сразиться с пришельцами, одолевающими Землю. А также спасти от липких лап и недвусмысленных взглядов инопланетян приглянувшуюся им девицу. Что надо отвечать? Всегда готовы!

### ЧАСТЬ 5: НЕ ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ...

Ох и любит Ocean поизощряться! В этом уровне у вас не один, а целых два подопечных. Но не расстраивайтесь, вы этого все равно не заметите. Все что вам придется

делать — пинать в разных направлениях некое подобие гигантского куриного яйца с ногами, в котором — спасибо каким-то гадам — сидят ваши несчастные друзья. Ну да ладно, гадов мы не убиваем — пионеры мы или нет?! Главное — ноги унести!

### ЧАСТЬ 6 И ПОСЛЕДНЯЯ: GAME, СЛАВА БОГУ, OVER!

...Опять кого-то надо спасать, куда-то провожать (вернее, что есть силы пинать — иначе не понимают). Нет слов, новые друзья, симпатичные пейзаж — все это здорово, но не хватит ли? Короче, если вы не прочь очередной раз поучаствовать в приключениях кота — карты вам в руки. Те же, чье несознательное детство прошло без мультиков про Еек’а, скорее всего, вообще не дойдут до этого уровня. Они, как я полагаю, будут сражены наповал еще на первом этапе, “накушавшись” бесконечных заставок и поощрительных картинок типа: “Держи хвост пистолетом! Жора Вашингтон”.

Хотя, повторяюсь, если идеи “Маркс & Энгельс, Gmbh” еще не угадали в ваших сердцах, а портрет незабвенного Лукича надежно прикрывает дыру в обоях, смело покупайте эту игрушку — не прогадаете!

Название приставки: Super Nintendo

Название игры: Eek! The cat

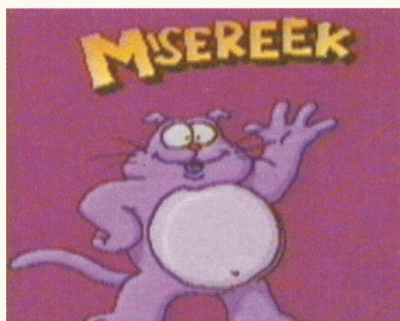
Производитель: Ocean

Графика: 55 %

Звук: 70 %

Сюжет: 65 %

Общий рейтинг: 65 %



Eek! The cat

GAMES MAGAZINE #3

Games Magazine

97



## ОТ РЕДАКЦИИ

**С**убкультура поклонников электронных игр, как и всякая субкультура, родила массу специфических, однако вполне очевидных для "обычных" людей терминов. Речь, в частности, идет о почти винни-пуховских "леталках", "бродилках", "стрелялках", а также примкнувших к ним "квестах" и "игрушках". Сей вполне инфантильный и милый сленг давно уже достоин своих словарей, собирателей и исследователей. Но поскольку таковые, вероятно, еще не родились, мы, то есть журналисты, просто обязаны усложнять стройные "игрушечные" статьи и заметки бесконечным морем кавычек, ибо упомянутые выше жаргонизмы не есть литературная норма, ибо словарей компьютерного сленга нет еще и в заводе, ибо зачастую под вполне своеобычным словом (та же "игрушка")

подразумевается вовсе не то, что имели в виду славные лексикографы С.И.Ожегов и Н.Ю.Шведова, и т.д. и т.п. Короче говоря, отныне и всегда, здесь и далее раскавычиваем все устоявшиеся (на наш взгляд) компьютерно-жаргонные лексемы и не мудрствуя лукаво пишем: леталка, бродилка, стрелялка, а также примкнувшие к ним квест и игрушка (не вещь, а процесс перманентного облапошивания глупого ПК). И точка. Спасибо за внимание.

**P.S.** Надеемся, что хоть это подвигнет гг. филологов на изучение и скорейшее ословаривание (принципиально — без кавычек) обиженного невниманием сленга компьютерщиков и, в частности, компьютерных играманов.

### Редакционное возмущение:

**1.** Отвечаем тем читателям журнала, которые недоумевают по поводу отсутствия обещанного материала об игрушке Command & Conquer. Все тривиально: описания нет по той простой причине, что фирма-производитель Westwood, забыв поставить нас в известность (ох уж эти "капиталисты"!), отложила выпуск игры

до осени. "Да, но ведь есть бета-версия!" — могут сказать наиболее дотошные подписчики. Есть такая. Факт. Но мы принципиально не печатаем рецензий на бета-версии игрушек. Давайте потерпим, дождемся официального выхода и вместе с вами... оттянемся на настоящем Command & Conquer.

**2.** Увы и ах, но скудость информации, которой мы располагали в июле-начале августа по поводу третьей версии DOOM'a (Quake), конечно же, сказалась и на глубине статьи "Увидеть Quake и... умереть". Надеем-

ся, что скоро все станет на свои места: id Software раскроет все свои карты, и мы порадуем Вас новыми, не менее интересными, но более насыщенными материалами о Quake. И вновь: давайте наберемся терпения.

**Бука**

SEGA MEGA DRIVE II,  
SEGA MEGA CD-2,  
3DO,  
SUPER NINTENDO,  
PC-CD,  
SEGA SATURN,  
SONY PLAYSTATION,  
SEGA 32 X,

в розницу

Panasonic 3DO 400 \$

SUPER NINTENDO, PC-CD, SONY PLAYSTATION, SEGA

Компания "БУКА" — официальный дистрибьютор SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.I., ACCLAIM, KONAMI, CODEMASTERS, U.S. GOLD, CORE DESIGN, TECMAGIK, GAMETEK, INTERPLAY, AMERICAN LASER GAMES

Обращаясь к "БУКЕ",  
Вы из первых рук получаете компьютерные видеоигры ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА, приставки и аксессуары самых "крутых" форматов:

SEGA MEGA DRIVE II, SEGA MEGA CD-2, 3DO, SUPER NINTENDO, PC-CD, SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION, SEGA

КОМПАНИЯ "БУКА",  
МОСКВА, КАШИРСКОЕ  
ШОССЕ Д.1, КОРП. 2.  
ТЕЛ: (095) 111-51-56  
ФАКС: (095) 111-70-60

SEGA MEGA DRIVE II, SEGA MEGA CD-2,

### АДРЕСА МАГАЗИНОВ В МОСКВЕ

ул. Никольская, д.3, "Белый ветер"; м. Лубянка центральный "Детский Мир", 1эт., 5-я лестница; м. Лубянка, Варшавское шоссе, д. 16, книжный магазин; м. Тульская, Большая Якиманка, д.23, "Дом Игрушки"; м. Полянка, м. Октябрьская, ул. Земляной Вал, д.54/3, "Самсон - Электроника"; м. Таганка, проезд Сапунова, д.5/4, "Меркурий"; м. Площадь Революции, Сухаревская площадь, д.6, м-н "Золотая Орхидея"; м. Сухаревская площадь, Волгоградский проспект, д.78/1, "Диапазон"; м. Кантемировская, Профсоюзная, 154-а, м-н "Видеоигры"



# ПОДУМАЙТЕ!

Есть как минимум три причины, по которым имеет смысл подписаться на наш журнал.

## Регулярно получая “Магазин Игрушек”, вы:

- будете в курсе игровых новостей как России, так и всего мира;
- увидите описания игр, солюшены, секретные коды и множество другой интересной информации;
- сможете выиграть первоклассные призы в проводимых нами среди подписчиков лотереях. Для этого необходимо отправить копию подписного талона по адресу:

**Москва, 119517, а/я 9**

*Подписавшись на наш журнал,  
вы получите единственный  
в стране универсальный  
игровой журнал,  
в котором  
есть  
все.*





# Kenga



## Начинается изра!

Телевизионные игровые  
приставки,  
картриджи,  
диски,  
аксессуары

8 bit	Ken Boy
	Ken Kid
16 bit	SEGA Mega Drive II
	Mega Ken
32 bit	Mega CD
	Panasonic 3DO

(095) 719-01-80